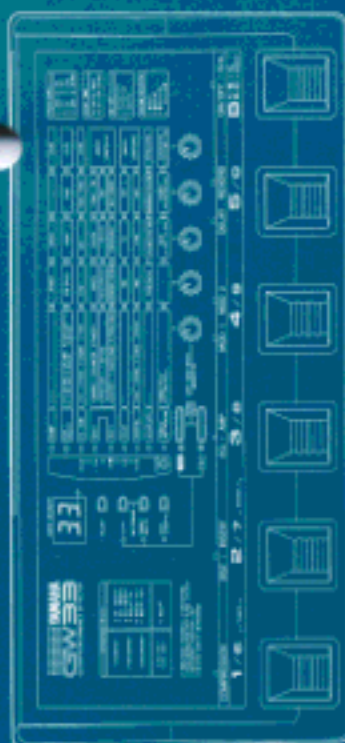


YAMAHA
GV3

PROCESSEUR D'EFFETS POUR GUITARE



Mode d'emploi

Félicitations! Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du processeur d'effets pour guitare GW33 de Yamaha.

Le GW33 est un appareil portable et pratique, à effets multiples, spécialement conçu pour les guitares. La haute qualité sonore des effets, faciles à utiliser, et la commande à pédale souple de certains paramètres font du multieffet portable GW33 un instrument idéal pour l'enregistrement à domicile, pour la production en studio ou pour des applications de représentation en direct.

Les fonctions de pointe du GW33 comprennent notamment:

- Huit blocs d'effets de base indépendants, représentant le Compresseur, la Distorsion/Insertion, l'Equaliseur/Simulateur d'ampli, la Modulation 1/2, le Delay (retard), la Réverbération et le moise gate. Les deux blocs d'effets de modulation permettent d'obtenir deux effets de modulation différents en même temps.
- Une large gamme d'effets de distorsion de haute qualité, utilisant tant les circuits de distorsion analogiques que numériques.
- Vingt-cinq programmes d'effets pré-programmés, créés par des professionnels, pouvant être utilisés dans toute une variété d'applications, plus vingt-cinq emplacements de mémoire utilisateur pour sauvegarder vos propres programmes d'effets.
- Une boucle d'insertion envoi/retour afin de pouvoir intégrer des effets externes à la chaîne d'effets du GW33.
- Des commandes de paramètres logiques pour tous les effets, extrêmement faciles à utiliser - il est possible d'ajuster les paramètres des blocs d'effets comme vous le feriez à partir de pédales d'effets traditionnelles.
- Un estompement du retard/de la réverbération continu et conséquent, permettant de commuter entre des programmes avec des réglages identiques sans couper le son du retard/de la réverbération.
- Une borne d'entrée pour une commande au pied, prévue pour le raccordement d'une pédale FC7 (en option), afin de permettre un contrôle du volume et un réglage de l'effet de pédale Wah en temps réel.
- Le Tuner incorporé permet d'accorder l'instrument sans le retirer de la chaîne des signaux.
- Le métronome intégré, avec une armature de temps et un tempo entièrement réglables, fournit aussi bien une indication visuelle qu'un clic auditif pour un maximum de souplesse d'utilisation.

Comment utiliser ce manuel (lire cette partie en premier!)

Vous êtes probablement impatient d'essayer immédiatement votre nouveau GW33 et d'entendre ses capacités, plutôt que de lire de nombreuses instructions avant de pouvoir en obtenir un son.

Avant d'effectuer toute autre opération, il convient cependant de lire attentivement la section **PRECAUTIONS** (page 3). Cette section explique brièvement comment prendre soin du GW33, comment éviter de l'endommager et comment lui assurer un fonctionnement fiable et de longue durée.

Lire ensuite la section **"APERCU GENERAL DU SYSTEME DU GW33"** (page 7). Celle-ci constitue une importante introduction au fonctionnement interne du GW33 et elle permet de mieux comprendre ses différentes fonctions pour pouvoir tirer le meilleur parti des capacités de l'appareil.

Pour commencer réellement à utiliser le GW33, veuillez lire la partie **"SURVOL"** (page 10). Elle indique étape par étape comment installer le GW33, comment le raccorder correctement et, le plus important, comment en tirer les sons souhaités. Cette section présente également les programmes d'effets en faisant écouter ce dont l'appareil est capable et elle explique comment utiliser certaines des autres fonctions principales de l'appareil.

La section de **REFERENCE** (page 16), par contre, est un guide intégral de toutes les fonctions. Il n'est pas nécessaire de la lire toute en une fois, mais elle est là lorsque vous avez besoin d'informations concernant une caractéristique ou une fonction bien précise.

La partie **"COMMANDES DES PANNEAUX ET CONNECTEURS"** (page 4) sert aussi principalement de référence. En résumé, il convient d'y jeter un coup d'oeil pour se familiariser avec les commandes puis de la consulter chaque fois que cela s'avère nécessaire.

L'INDEX, dans la section des **APPENDICE** (page 40), se révèle aussi très utile. En effet, il reprend une liste de toutes les fonctions, caractéristiques, commandes et bornes du GW33 avec le numéro de page de référence et il permet ainsi de trouver facilement et rapidement ce que l'on cherche.

D'autres parties de la section des **APPENDICE** (page 36) vont fournir toutes sortes d'informations utiles complémentaires, comme notamment une liste de tous les programmes d'effets du GW33, un guide de dépannage (lorsque le fonctionnement est autre que celui attendu) et d'autres informations importantes.

TABLE DES MATIERES

	Comment utiliser ce manuel (lire cette partie en premier!)	1
	PRECAUTIONS	3
	COMMANDES DES PANNEAUX ET CONNECTEURS	4
	■ PANNEAU SUPERIEUR	4
	■ PANNEAU ARRIERE	6
	APERCU GENERAL DU SYSTEME DU GW33	7
	Structure interne du GW33	7
	Les effets du GW33	7
	Structure des effets du GW33	8
	Structure de la mémoire	8
	Programmes d'effets	9
SURVOL DES FONCTIONS	Installation et jeu du GW33	10
	POUR JOUER AVEC DES EFFETS	12
	EDITION ET SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS	13
	Edition d'un programme d'effets	13
	Comparaison du programme d'effets édité avec l'original.	14
	Sauvegarde d'un programme d'effets	15
REFERENCE	SELECTION DES PROGRAMMES D'EFFETS	16
	DESACTIVATION DE TOUS LES EFFETS —	
	FONCTION DE DERIVATION "BYPASS"	17
	ACTIVATION/DESACTIVATION DES BLOCS D'EFFETS	17
	EDITION DES PROGRAMMES D'EFFETS	18
	■ Mode de comparaison	19
	■ Mode de vérification des paramètres	19
	EFFETS ET PARAMETRES	20
	Bloc Compresseur	20
	Bloc Distorsion/Insertion	21
	Bloc Equaliseur/Simulateur d'ampli (EQ/AMP)	23
	Equaliseur	23
	Simulateur d'ampli	23
	Blocs de modulation (MOD) 1 et 2	24
	Chorus	24
	Flanger	24
	Phaser	25
	Pitch shift	25
	Detune (désaccordage)	25
	AURAL EXCITER *	26
	Toucher Wah	26
	Pédale Wah	26
	Bloc Delay (retard)	27
	Bloc de réverbération	28
	NOISE GATE (Porte de bruit)	29
	FONCTIONNEMENT DE LA COMMANDE AU PIED	30
	Réglage de la position de volume et de volume minimum	30
	Utilisation de la commande au pied comme commande de pédale wah	30
	NIVEAU TOTAL	31
	SAUVEGARDE DES PROGRAMMES D'EFFETS	31
	OPERATIONS DE COPIE ET D'ECHANGE DE DONNEES	32
	Copie d'un programme d'effets sous un autre numéro de programme	32
	Echange de programmes d'effets (swap)	33
	■ Retablissement des programmes d'effets pre-selectionnes d'usine	33
	ACCORDEUR	34
	Accord de la hauteur de son de l'instrument raccordé au GW33	34
	Modification de la hauteur de son standard de la fonction Tuner	35
	METRONOME	35
APPENDICE	GUIDE DE DEPANNAGE	36
	TABLEAU VIERGE DES PARAMETRES D'EFFETS	38
	SPECIFICATIONS TECHNIQUES	39
	INDEX	40

PRECAUTIONS

■ Utiliser une source d'alimentation adéquate.

La source d'alimentation du GW33 ne peut provenir que d'un adaptateur secteur Yamaha approprié (le PA-3 ou tout autre adaptateur recommandé par Yamaha). L'utilisation d'un adaptateur différent peut endommager sérieusement l'appareil. (N'utilisez jamais le PA-3B.) Veiller également à ce que l'adaptateur corresponde au voltage principal de la zone où le GW33 doit être utilisé. (Le voltage d'entrée correct est inscrit sur l'adaptateur.)

■ Eviter une trop grande chaleur, l'humidité, la poussière et les vibrations excessives.

Garder l'appareil à l'écart des endroits où il pourrait être exposé à des températures élevées (comme aux rayons directs du soleil) ou à l'humidité. Eviter également les emplacements sujets à une accumulation excessive de poussières ou de vibrations qui pourraient occasionner des dégâts mécaniques.

■ Eviter les chocs.

Bien que le GW33 soit robuste et fiable, prévu pour résister aux rigueurs normales d'une utilisation en studio ou sur scène, il convient cependant de lui éviter des chocs violents (tels que des coups ou des chutes), qui pourraient endommager l'appareil. Etant donné qu'il s'agit d'un instrument conçu avec la précision électronique, il faut aussi éviter d'appuyer de manière excessive sur les différentes commandes.

■ Ne pas ouvrir le boîtier ou essayer d'effectuer des réparations ou des modifications.

Aucun élément de l'appareil n'est accessible à l'utilisateur. Tous les travaux d'entretien doivent obligatoirement être effectués par du personnel technique qualifié de Yamaha. L'ouverture du boîtier et/ou toute opération effectuée sur les circuits internes annule automatiquement la garantie.

■ Veiller à ce que l'appareil soit bien hors tension avant d'effectuer les raccordements ou de les modifier.

Toujours couper l'alimentation avant de connecter ou de déconnecter les câbles.

■ Manipuler toutes les connexions avec précaution.

Toujours veiller à connecter et à déconnecter tous les câbles et cordons en saisissant bien le connecteur lui-même et non en tirant sur le cordon.

■ Nettoyer avec un chiffon doux et sec.

Ne jamais utiliser de solvants tels que l'essence ou le thinner pour nettoyer l'appareil car ceux-ci peuvent en abîmer la finition. Nettoyer avec un chiffon doux et sec. Si nécessaire, utiliser un chiffon propre et doux, légèrement humecté avec un détergent non abrasif dilué - et bien essuyer le boîtier avec un chiffon doux par après.

■ Interférences électriques

Comme le GW33 contient des circuits numériques, il se peut qu'il cause des interférences sonores ou autres s'il est placé trop près de postes de télévision, de radios ou d'autres équipements similaires. Dans ce cas, éloigner le GW33 de l'équipement perturbé.

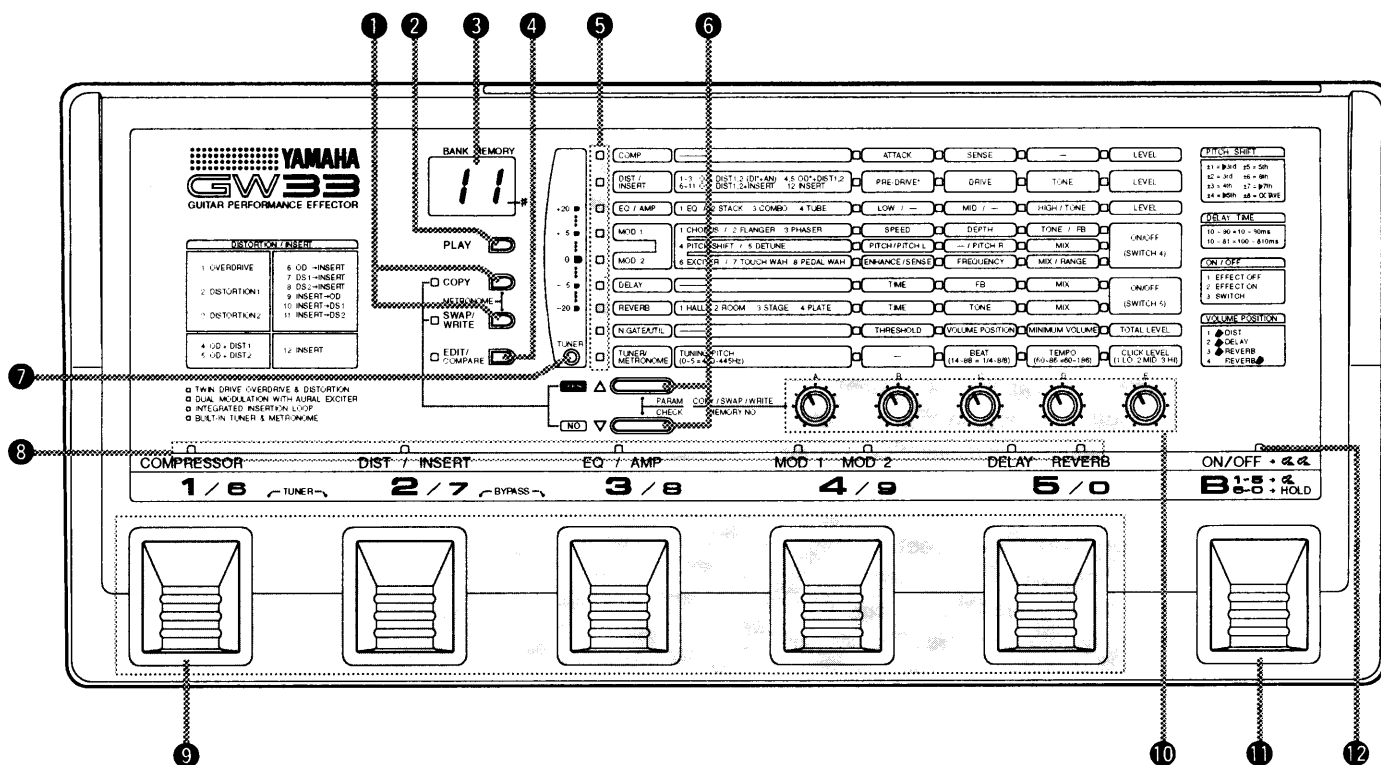
■ Débrancher l'adaptateur secteur

Retirer l'adaptateur de la prise secteur lorsqu'on n'utilisera pas l'instrument pendant un certain temps, ou pendant les orages.

COMMANDES DES PANNEAUX ET CONNECTEURS

Cette section montre et décrit toutes les commandes et toutes les bornes du GW33. Comme les explications données ci-dessous sont relativement brèves, il convient de consulter les pages de références données pour plus de détails concernant chaque touche, chaque molette et chaque caractéristique. Consultez cependant cette partie dès que cela est nécessaire, lorsque vous avez besoin d'informations spécifiques concernant une commande ou un connecteur bien précis du GW33.

■ PANNEAU SUPERIEUR



1 Touches COPY, SWAP/WRITE

Ces deux touches concernent respectivement les fonctions de copie et d'échange/écriture de données (voir pages 32 et 33). Les fonctions de copie et d'échange de données sont appelées à partir du mode de jeu Play alors que l'écriture ne peut se faire qu'à partir du mode d'édition de données. Les témoins **COPY** et **SWAP/WRITE** s'allument lorsque les opérations de copie ou d'échange/écriture de données correspondantes sont opérationnelles.

Lorsque ces deux touches sont enfoncées simultanément, elles activent la fonction du métronome intégré. Lorsque le métronome est opérationnel, leurs voyants clignotent en mesure avec le clic auditif (voir page 35).

2 Touche PLAY

Active le mode de jeu PLAY, à partir duquel il est possible de sélectionner et de jouer les programmes d'effets.

3 Indicateur BANK/MEMORY

Affiche le numéro du programme. Lors du fonctionnement du tuner, il affiche le nom de la note ou de la corde jouée. (Voir page 34). Le voyant dièse (#), dans la partie inférieure droite, sert également d'indicateur de dièses lors de l'utilisation en mode Tuner (il fonctionne avec le nom de la note qui apparaît sur l'indicateur **BANK/MEMORY**), et s'allume pour indiquer des valeurs de 100 ou plus.

4 Touche EDIT/COMPARE

Permet d'activer le mode d'édition, à partir duquel le programme d'effets sélectionné peut être édité. En mode d'édition, cette touche sert également de commutateur de comparaison pour alterner entre les derniers réglages édités et les réglages originaux d'un programme d'effets.

5 Témoins de paramètres d'effets/accordeur

En mode d'édition: ils indiquent le bloc d'effets et les paramètres sélectionnés pour l'édition (voir page 13).

En mode de jeu: Ils indiquent le bloc d'effets sélectionné pour vérifier les valeurs des paramètres (voir page 19).

En mode accordeur: ils indiquent si le signal d'entrée est accordé ou non; le signal est accordé lorsque le témoin central (à droite de 0) clignote (voir page 34).

6 Touches YES/Δ et NO/∇

En mode d'édition: elles servent à sélectionner un bloc d'effets et ses paramètres pour l'édition (voir page 13).

Lorsqu'elles sont enfoncées simultanément en mode d'édition: elles rappellent le mode de vérification des paramètres, afin de vérifier les valeurs des paramètres en cours d'édition (voir page 19). Si l'on enfonce de nouveau une de ces touches, l'appareil revient en mode d'édition normal.

En mode de jeu: elles servent à sélectionner le bloc d'effets pour la vérification des valeurs de ses paramètres (voir page 19).

Lors des opérations de copie, d'échange et d'écriture de données: elles sont utilisées pour exécuter (YES) ou annuler (NO) l'opération respective.

7 Touche TUNER

Active le mode Tuner (à partir du mode de jeu Play) (voir page 34). Si l'on appuie de nouveau sur la touche, l'appareil reviendra en mode de jeu.

8 Témoins d'activation/désactivation (ON/OFF) de blocs d'effets

Un de ceux-ci s'allume lorsque le bloc d'effets correspondant est opérationnel.

9 Commutateurs à pédales 1 à 5

En mode de jeu: Lorsque le témoin ON/OFF (situé au-dessus du commutateur à pédale B) est éteint, ils servent à sélectionner les programmes d'effets (voir page 12).

En modes d'édition ou de jeu: Lorsque le témoin ON/OFF (situé au-dessus du commutateur à pédale B) clignote, ils servent à activer ou à désactiver des blocs d'effets individuels (voir page 17).

Une pression simultanée sur les commutateurs à pédale 1 et 2 active le mode tuner (voir page 34). Une pression simultanée sur les commutateurs à pédale 2 et 3 active la fonction de dérivation (Bypass) (voir page 17).

10 Molettes de paramètres

Elles servent à sélectionner le type d'effet et à régler les paramètres d'un effet sélectionné. Les paramètres au sein d'une même colonne correspondent à la molette reprise dans cette colonne.

11 Commutateur à pédale B (Banque de données)

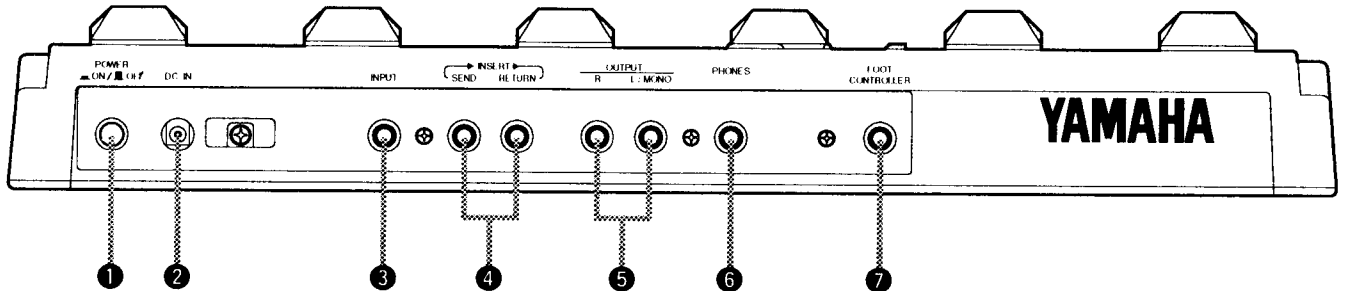
En mode de jeu: Une seule pression active la sélection des banques 1 à 5. Si on maintient le commutateur enfoncé, la sélection des banques 6 à 0 est activée.

Une double pression rapide permet de commuter entre l'activation et la désactivation d'un bloc d'effets (voir page 17).

12 Témoin de mode ON/OFF

Clignote pour signaler que les commutateurs à pédales 1 à 5 peuvent être utilisés pour activer ou désactiver individuellement les blocs d'effets.

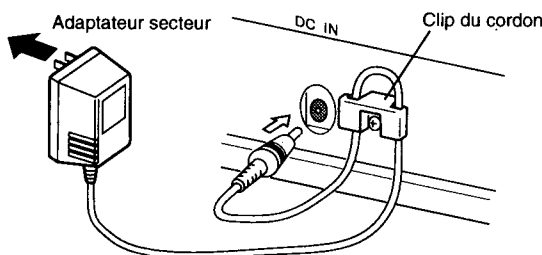
■ PANNEAU ARRIERE



❶ Interrupteur d'alimentation MARCHE/ARRET (POWER ON/OFF)

❷ Terminal DC IN

Sert à connecter l'adaptateur secteur PA-3 (ou tout autre adaptateur recommandé par Yamaha). (N'utilisez jamais le PA-3B.) Enrouler le cordon de l'adaptateur fermement autour du clip du cordon, comme illustré, pour éviter de débrancher accidentellement l'alimentation pendant l'utilisation de l'appareil



❸ Borne INPUT

permet le raccordement d'un instrument (guitare, basse, etc.) (voir page 10 pour de plus amples informations sur les connexions d'entrée et de sortie.)

❹ Bornes INSERT SEND et RETURN

Servent au raccordement d'un ou de plusieurs appareils d'effets externes. Utiliser la borne SEND pour émettre le signal à partir du GW33, et la borne RETURN pour faire rentrer le signal du processeur d'effets externe.

❺ Jacks L/MONO et R OUTPUT (sortie)

Pour la sortie mono ou stéréo du son de l'instrument et le son du métronome. Raccorder deux de ces bornes aux canaux gauche et droit correspondants du système d'amplification stéréo pour profiter pleinement des effets stéréo du GW33. Pour un fonctionnement mono, raccorder le système à la borne L/MONO; celle-ci donnera un mélange mono du son de l'instrument lorsque la borne R OUTPUT n'est pas raccordée.

❻ Jack PHONES

Permet la sortie stéréo du son de la guitare/de l'effet et du métronome sur un casque d'écoute stéréo.

❼ Borne pour la commande au pied FOOT CONTROLLER

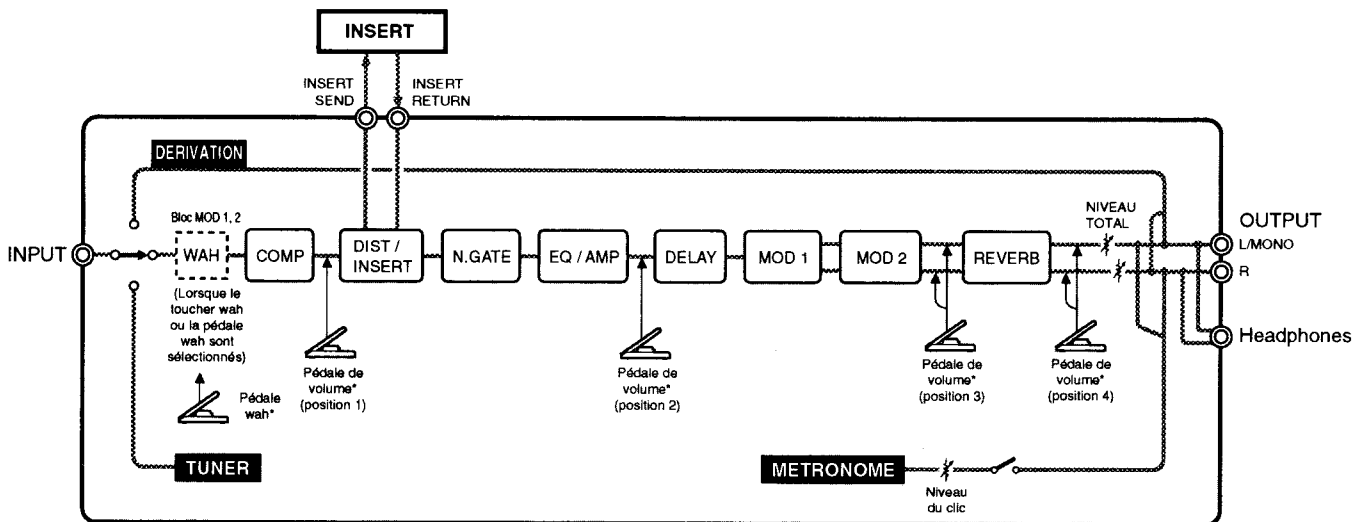
Permet de raccorder une commande au pied en option (utilisez exclusivement la Yamaha FC7), afin de pouvoir contrôler le volume ou l'effet de pédale wah (voir pages 30).

APERCU GENERAL DU SYSTEME DU GW33

Cette section donne un aperçu général du GW33, de la structure de base de ses différentes fonctions et de son système de mémoire. Si vous comprenez globalement le fonctionnement interne de l'appareil, tel qu'il est expliqué dans cette partie, vous disposez de tous les outils nécessaires pour profiter au maximum de ses fonctions et caractéristiques.

Structure interne du GW33

Le diagramme ci-dessous reprend la structure interne des effets et autres fonctions du GW33.



* Utiliser la commande au pied YAMAHA FC7 en option.

Les effets du GW33

Le GW33 est équipé d'une série d'effets logiques spécialement conçus pour le guitariste. Un maximum de huit effets différents peuvent être utilisés simultanément. De plus, un bloc d'insertion spécial permet de raccorder des processeurs d'effets externes supplémentaires à la chaîne d'effets multiples du GW33. Les effets individuels (à l'exception de la porte de bruit ou noise gate) peuvent être activés ou désactivés à souhait à l'aide des commutateurs à pédales et ils peuvent être réglés facilement et rapidement grâce aux molettes de paramètres.

Le GW33 contient huit blocs d'effets principaux et un total de trente et un types d'effets différents:

(Veuillez vous reporter à la section **EFFETS ET PARAMETRES**, page 20, pour de plus amples explications et une description détaillée de ces effets.)

Grâce à tous ces effets, qui peuvent être utilisés ensemble ou individuellement, le GW33 possède tous les atouts nécessaires pour améliorer la qualité sonore, quelle que soit l'application souhaitée. De plus, un effet de dérivation (bypass) très souple permettant d'activer ou de désactiver les fonctions offre encore davantage de commande en temps réel sur le son produit. Une porte de bruit programmable a également été incorporée pour filtrer les ronflements, les sifflements et toute autre nuisance sonore non désirable (voir page 29).

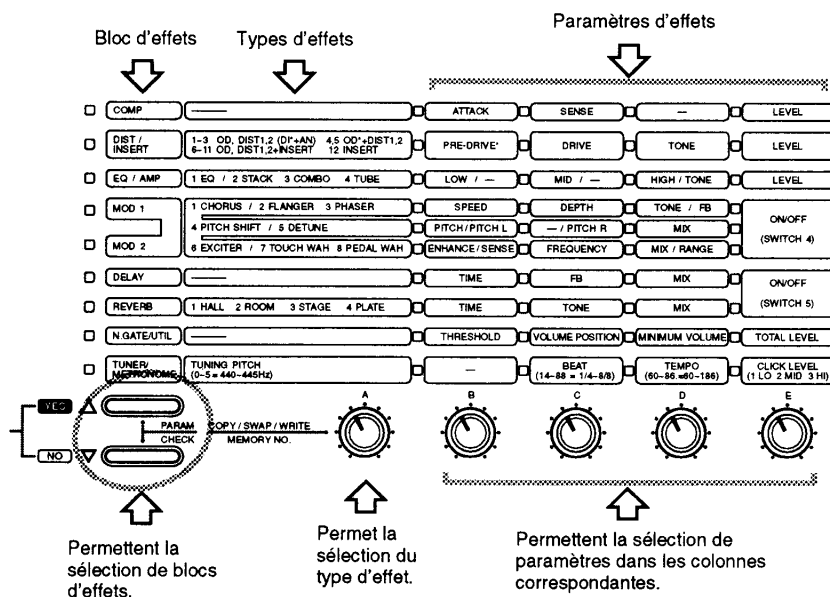
Répartir les blocs	Types d'effets ci-dessous en deux colonnes
Compresseur	Compresseur
Distorsion/ Insertion	Overdrive, Distorsion 1, Distorsion 2, Overdrive + Distorsion 1, Overdrive + Distorsion 2, Overdrive → Insertion, Distorsion → Insertion, Distorsion 2 → Insertion, Insertion → Overdrive, Insertion → Distorsion 1, Insertion → Distorsion 2, Insertion
Equaliseur/ Simulateur d'ampli	Equaliseur, Simulateur d'ampli Stack, Simulateur d'ampli Combo, Simulateur d'ampli à tube
Modulation 1	Chorus, Flanger, Phaser, Pitch Shift, Detune, Exciter, Toucher Wah, Pédale Wah
Modulation 2	(idem modulation 1; les effets peuvent être utilisés de manière indépendante.)
Delay	Delay
Réverbération	Hall, Room, Stage, Plate
Noise gate	Noise gate

Structure des effets du GW33

Lors de l'utilisation du GW33, ne jamais oublier que la structure de ses effets correspond fondamentalement à une hiérarchie à quatre niveaux: 1) Les programmes d'effets, 2) les blocs d'effets, 3) les types d'effets et 4) les paramètres d'effets.

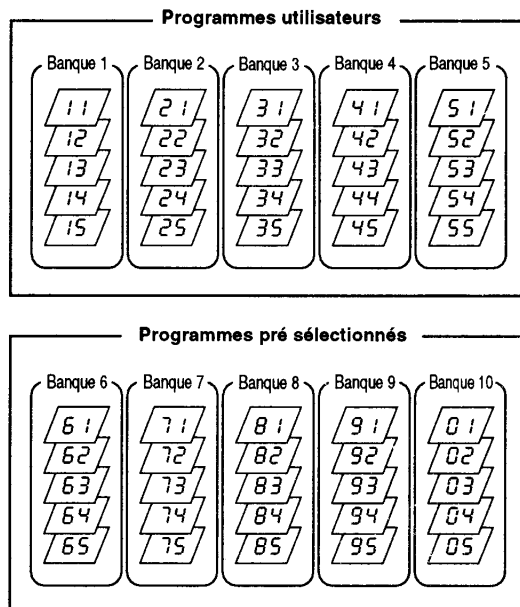
Un programme d'effets se compose de huit blocs d'effets différents, qui peuvent tous être utilisés simultanément. Un bloc

comprend un ou plusieurs types d'effets, que vous ne pouvez pas contre utiliser que de manière isolée. Et chaque type d'effet répond à un maximum de quatre paramètres, qui permettent de régler la sonorité de l'effet. La logique de cette structure se retrouve dans la distribution du panneau, avec les blocs, les types et les paramètres d'effets imprimés en matrice de gauche à droite.



Structure de la mémoire

Le GW33 possède au total 50 programmes d'effets, répartis en dix banques de données contenant chacune 5 programmes. Les 25 programmes allant de 61 à 05 sont les programmes pré-sélectionnés alors que les programmes numérotés de 11 à 55 sont réservés à l'utilisateur, pour sauvegarder ses propres réglages.



Programmes d'effets

#	Caractère sonore		Commentaires du programmeur	#	Caractère sonore		Commentaires du programmeur
	Main	Sub			Main	Sub	
11	Dist Hard	—	Distorsion conçue pour le solo en musique rock.	61	Dist Hard	—	Distorsion numérique/analogique adaptée au solo en musique rock.
12	Dist Hard	—	Distorsion numérique/analogique combinée à un égaliseur et conçue pour le heavy metal.	62	Dist Hard	Detune	Overdrive et distorsion analogues produisant un son adapté à la musique commerciale.
13	Dist Softer	Detune	Désaccordage et réverbération pour un son "mouillé" en solo.	63	Over Drive	—	Overdrive naturel conçu pour le rock'n'roll.
14	Over Drive	—	Overdrive produisant un son naturel et chaud.	64	Clean	Detune	Son clair adapté à toute une série de styles, comme le blues, le funk, le jazz, ...
15	Clean	Chorus Detune	Effet de combinaison chorus/désaccordage/délai/réverbération pour un son clair et ample.	65	Clean	Flanger	Son clair combiné à un flanger et un chorus.
21	Dist Hard	—	Son lead dur et métallique.	71	Dist Hard	—	Son de distorsion heavy aux basses et hautes fréquences rehaussées.
22	Dist Hard	Touch Wah	Pour une réponse dynamique en picking.	72	Dist Hard	Wah	Son de distorsion adapté à la rythmique.
23	Over Drive	Pitch	Pitch shift stéréo vous permettant d'augmenter et de diminuer la tonalité d'une quinte.	73	Over Drive	Chorus	Overdrive offrant un son ample conçu pour la fusion.
24	Clean	Detune	Ambiance d'un rêve : son clair combiné à un long délai.	74	Clean	Detune	Son de réverbération naturelle des années 50 à la dynamique "écrasée" par le compresseur.
25	Clean	Chorus Detune	Son doux et clair idéal pour le solo ou les accords en rythmique.	75	Clean	Phaser	Son trémolo.
31	Dist Hard	—	Effet de combinaison overdrive/distorsion analogique pour un son au contour tranché en rythmique.	81	Over Drive	—	Overdrive numérique/analogique conçu pour la musique rock ou la fusion.
32	Dist Hard	Flanger	Distorsion analogique/numérique combinée à un flanger et à un délai.	82	Dist Hard	Detune	Son puissant adapté aux ballades en musique rock.
33	Over Drive	—	Overdrive produisant un son brillant idéal pour le solo en hard rock US.	83	Dist Softer	—	Overdrive adapté au solo en musique rock.
34	Clean	—	Son rock UK des années 60 pour un son simple et direct.	84	Clean	Detune	Son doux, agréable et rond.
35	Clean	Phaser Detune	Son fusion des années 70 à effet de phaser prononcé.	85	Clean	Phaser	Son clair adapté à la rythmique.
41	Dist Hard	—	Distorsion dure pour le solo en musique rock.	91	Dist Hard	Flanger Detune	Distorsion dure à l'attaque rehaussée adaptée au solo en musique rock.
42	Dist Hard	Detune	Distorsion légèrement brillante pour la rythmique en hard rock.	92	Dist Hard	Detune	Distorsion combinée à un effet de désaccordage conçue pour la rythmique en musique rock.
43	Over Drive	—	Son "crunch" aux basses et hautes fréquences rehaussées.	93	Over Drive	—	Overdrive "Dry" produisant un son sec.
44	Clean	Detune	Son clair et pur conçu pour la rythmique.	94	Clean	—	Programme d'usage multiple convenant à toute une série de styles.
45	Clean	Chorus	Son idéal pour la rythmique en funk ou le jeu en arpèges.	95	Clean	Touch Wah	Programme Touch Wah adapté au funk, jazz, blues, ...
51	Dist Hard	Pitch	Distorsion dure au son transposé d'une octave en-dessous.	01	Dist Hard	—	Distorsion dure numérique/analogique pour l'enregistrement en ligne.
52	Dist Softer	Pedal Wah	Son "crunch" dur combiné à l'effet de pédale Wah et conçu pour la rythmique.	02	Dist Hard	—	Programme de distorsion dure combinée à un son de colonne d'amplification pour l'enregistrement en ligne.
53	Clean	Detune Pedal Wah	Son doux et agréable pour la rythmique.	03	Over Drive	—	Overdrive produisant un son chaud pour l'enregistrement en ligne.
54	S.E.	Flanger Touch Wah	Effet sonore assurant une réponse dynamique en picking.	04	Clean	Detune	Son clair et détaché combiné à un effet de désaccordage et de délai pour l'enregistrement en ligne.
55	S.E.	Chorus Phaser	Chorus combiné à un phaser stéréo.	05	Clean	Chorus	Pour un son clair lors de l'enregistrement en ligne.

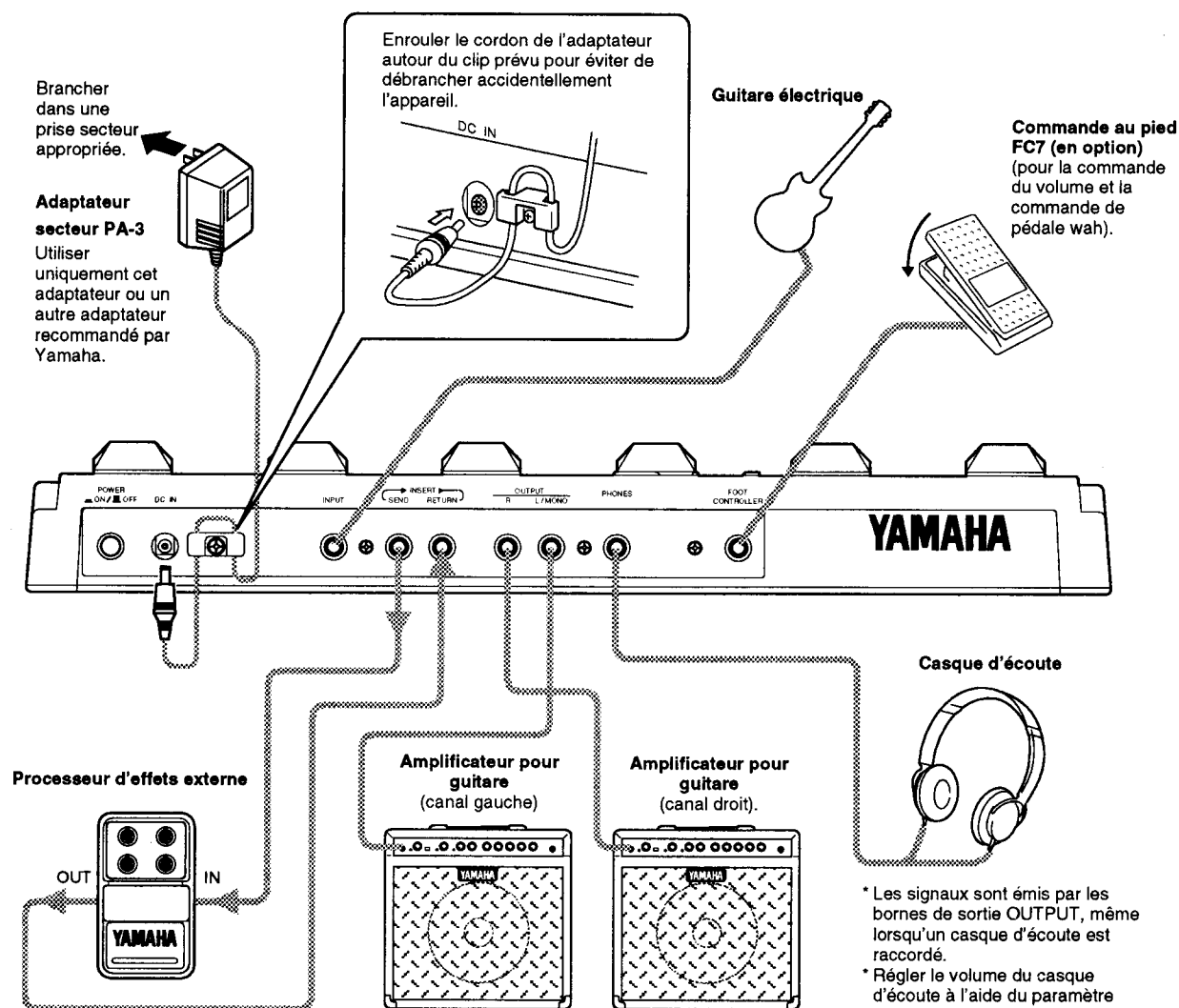
SURVOL DES FONCTIONS

Lorsque le GW33 est utilisé pour la première fois, il convient de lire tout d'abord cette brève section du manuel. Elle guide l'utilisateur étape par étape parmi toutes les opérations fondamentales: l'installation de l'instrument, son raccordement correct à d'autres équipements et le jeu des programmes d'effets.



Installation et jeu du GW33

Lorsque le GW33 a été retiré de sa boîte et qu'il est prêt à être utilisé, il convient d'effectuer quelques connexions et de suivre des instructions simples pour son installation.



* Lors de l'utilisation d'un seul amplificateur pour guitares, le raccorder à la borne L/MONO OUTPUT

1 Avant tout, veiller à ce que l'interrupteur d'alimentation du GW33 soit bien désactivé AVANT d'effectuer TOUTE connexion.

2 Brancher le câble de sortie DC de l'adaptateur PA-3 fourni (ou d'un autre adaptateur recommandé par Yamaha) (N'utilisez jamais le PA-3B.) dans la borne DC IN du panneau arrière, puis brancher l'adaptateur dans une prise de courant adéquate.

Le clip pour cordon situé près de cette borne empêche de pouvoir déconnecter accidentellement la source d'alimentation en cours d'utilisation. Enrouler fermement le cordon de l'adaptateur autour du clip (voir l'illustration du panneau arrière, page 10).

ATTENTION! ■ *Ne pas essayer d'utiliser un autre adaptateur secteur avec le GW33. (Voir l'avertissement "UTILISATION D'UNE SOURCE D'ALIMENTATION CORRECTE", page 3.)*

3 Brancher l'instrument dans la borne INPUT, sur le panneau arrière.

Pour la bonne compréhension de ces instructions, nous assumons que l'utilisateur emploie une guitare électrique; cependant, presque n'importe quel instrument électronique peut être utilisé.

REMARQUE ■ *Attention si vous voulez raccorder un synthétiseur ou un clavier électronique au GW33! En général, leur niveau de sortie est bien plus élevé que celui d'une guitare et dès lors, la commande de volume de l'instrument devra être diminuée d'autant.*

4 Raccorder la ou les sortie(s) du GW33 au système d'amplification/d'enceintes acoustiques, à la page 10. Avant de ce faire cependant, veiller à ce que le système soit bien mis hors tension et que toutes les commandes de volume soient sur zéro - ceci comprend les commandes de la guitare et le volume de l'ampli ou des amplis qui y sont raccordés.

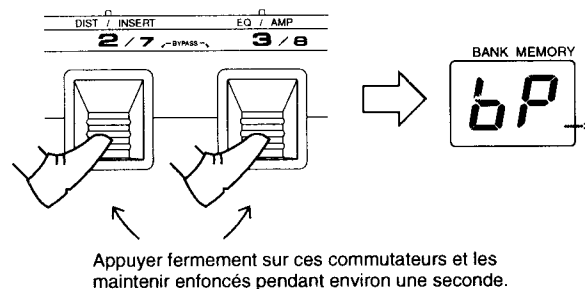
REMARQUE ■ *Utiliser le canal direct de l'amplificateur pour obtenir les meilleurs résultats.*

5 Si une commande au pied FC7 (en option) est utilisée avec le GW33, il faut la raccorder à la borne d'entrée FOOT CONTROLLER, sur le panneau arrière. Veiller à ce que la pédale soit sur la position maximum ou presque.

6 Mettre tout l'équipement sous tension, en commençant par le GW33 et en terminant par l'amplificateur qui y est raccordé.

7 Avant d'augmenter le volume et d'essayer de jouer, désactiver tous les effets à l'aide de la fonction de dérivation Bypass.

Pour ce faire, appuyer simultanément sur les commutateurs à pédales 2 et 3 et les maintenir enfoncés pendant environ 1 seconde, jusqu'à ce que la mention "bP" (pour Bypass) apparaisse sur l'indicateur BANK/MEMORY.



Cette opération désactive provisoirement tous les effets et permet d'entendre le son d'entrée "pur".

8 A présent, régler la guitare sur un volume d'écoute approprié. Ensuite, augmenter peu à peu le niveau de l'amplificateur raccordé au système, à mesure que l'on joue de l'instrument, jusqu'à obtenir le niveau d'écoute souhaité.

9 Finalement, désactiver la fonction de dérivation Bypass en appuyant sur un des commutateurs à pédales (1 à 5 ou B).

Si vous avez scrupuleusement observé toutes ces instructions, vous devriez pouvoir entendre le son de votre guitare enrichi des effets du GW33 et vous devriez être prêt pour essayer d'autres programmes d'effets du GW33. Si aucun son ne sort de l'instrument ou si le son est différent de celui attendu, veuillez consulter le guide de **Dépannage**, page 36.

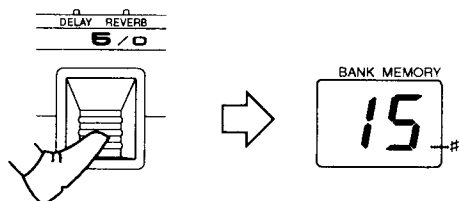
POUR JOUER AVEC DES EFFETS

A présent, vous avez installé le GW33 et vous êtes prêt à l'utiliser. Aussi, nous allons essayer de jouer avec certains effets. (Si vous ne l'avez pas déjà fait, lire attentivement la partie **APERCU GENERAL DU SYSTEME DU GW33**, page 7, pour de plus amples informations sur sa structure de base).

- 1** Tout d'abord, s'assurer que le mode de jeu Play est opérationnel. Appuyer sur **PLAY**.

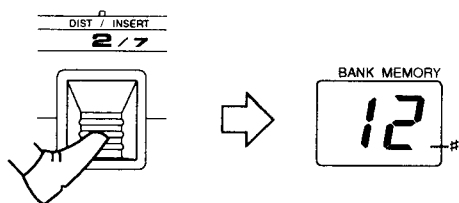


- 2** Commençons par un effet de chorus clair, avec retard. Utiliser le commutateur à pédale 5 pour sélectionner le numéro de programme 15.



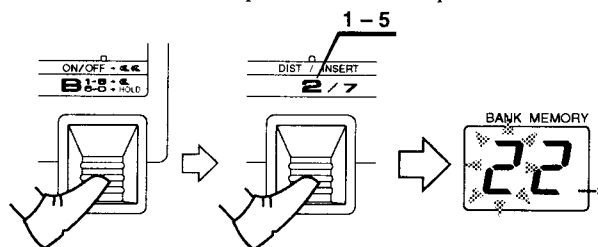
REMARQUE ■ Si la commande au pied FC7 est utilisée, veiller à ce qu'elle soit sur sa position de volume maximale ou presque, pour assurer un volume adéquat.

- 3** Essayons ensuite un son de distorsion pesant. Appuyer sur le commutateur à pédale 2 pour sélectionner le programme numéro 12.



Remarquer que tous les numéros de programmes ont deux chiffres. Le premier chiffre indique la banque dans laquelle ils se trouvent et le deuxième, le numéro de programme en soi. En enfonçant un des commutateurs à pédale 1 à 5, il est possible d'appeler un des cinq programmes de la banque sélectionnée.

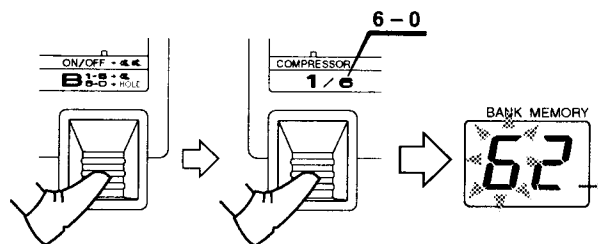
Pour changer de banque, utiliser le commutateur à pédale Banque (B). Pour sélectionner une banque parmi les banques 1 à 5, appuyer une fois sur ce commutateur puis sur le commutateur à pédale 1 à 5 correspondant.



Appuyer une fois sur celui-ci...

...puis appuyer sur un de ceux-ci pour sélectionner une banque de 1 à 5.

Pour sélectionner une banque de 6 à 0, maintenir le commutateur à pédale Banque enfoncé et appuyer simultanément sur le commutateur à pédale (numéros alternatifs) approprié, entre 6 et 0.



Tout en maintenant ce commutateur enfoncé ...

... appuyer sur un de ceux-ci pour sélectionner une banque entre 6 et 0.

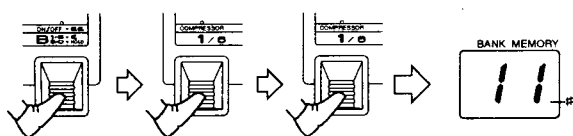
- 4** A présent que l'on a appris à sélectionner les banques et les programmes d'effets, continuer à explorer certains des autres programmes d'effets du GW33. Consulter la **liste des programmes d'effets** page 9 et en jouer quelques-uns pour voir comment ils résonnent.

EDITION ET SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS

Le GW33 rend les réglages ou la modification du son de certains effets extrêmement faciles. Dans cette partie, nous allons voir comment changer de type d'effets et apprendre à utiliser les molettes de paramètres pour modifier leurs réglages. Nous verrons également comment comparer le programme édité avec l'original et, finalement, comment sauver le nouveau programme d'effets créé.

Edition d'un programme d'effets

- 1** Sélectionner un des programmes d'effets utilisateur ou pré-enregistrés. Bien que n'importe quel programme d'effets peut être utilisé, nous allons sélectionner le numéro 11 pour l'exemple.



Appuyer une fois sur le commutateur à pédale des banques (B) et appuyer sur le commutateur à pédale 1 pour sélectionner la banque 1. Appuyer à nouveau sur le commutateur à pédale 1 (si nécessaire) pour sélectionner le programme numéro 11.

REMARQUE ■ Même si la création et la sauvegarde de votre propre programme d'effets efface le programme mémorisé précédemment sous ce numéro, il est toujours possible de rétablir le programme pré-sélectionné d'usine pour ce même numéro. Veuillez vous reporter à la partie **RETABLISSEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS PRE-SELECTIONNES D'USINE**, page 33 pour de plus amples détails. Ne pas oublier néanmoins que, quand les programmes pré-sélectionnés d'usine sont rétablis, l'effet créé est irrémédiablement effacé. Pour cette simple raison, il peut s'avérer utile de garder une trace écrite des réglages effectués (sur une copie du tableau vierge de paramètres d'effets repris à la page 38), afin de pouvoir reprogrammer l'effet par la suite, si nécessaire.

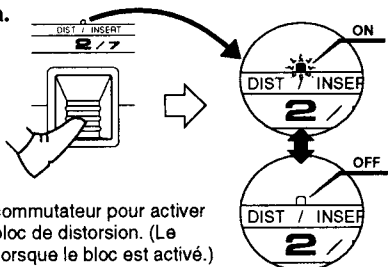
- 2** Appuyer ensuite sur la touche **EDIT/COMPARE** pour activer le mode d'édition. (Le témoin **EDIT/COMPARE** s'allume et le voyant **ON/OFF** situé au-dessus du commutateur à pédale des banques se met à clignoter.)



Appuyer sur celui-ci.

Le voyant **ON/OFF** situé au-dessus du commutateur à pédale des banques se met à clignoter pour signaler que des blocs d'effets individuels peuvent être activés ou désactivés.

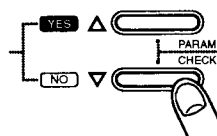
- 3** A présent, essayons d'activer et de désactiver un bloc d'effets; appuyer sur le commutateur à pédale 2 pour activer et désactiver alternativement le bloc de distorsion.



Appuyer sur ce commutateur pour activer et désactiver le bloc de distorsion. (Le témoin s'allume lorsque le bloc est activé.)

REMARQUE ■ L'activation et la désactivation alternative des blocs **MOD 1/2** et **Delay/Réverbération** est déterminée par le paramètre **on/off** de ces blocs (voir pages 24 et 27).

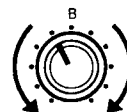
- 4** Utiliser les touches **YES** Δ et **NO** ∇ pour sélectionner la rangée de blocs d'effets souhaitée (dans la matrice de paramètres imprimée sur le panneau). (Le témoin situé à gauche du bloc correspondant va s'allumer.) Pour notre exemple, appuyer de manière répétitive sur chaque touche jusqu'à ce que le bloc **Distorsion/Insertion** soit sélectionné.



<input type="checkbox"/>	COMP	
<input checked="" type="checkbox"/>	DIST / INSERT	1-3 OD 6-11 OD
<input type="checkbox"/>	EQ / AMP	1 EQ /
<input type="checkbox"/>	MOD 1	1 CHOR 4 PITCH
<input type="checkbox"/>	MOD 2	6 EXCIT

REMARQUE ■ La rangée **TUNER/METRONOME** ne peut pas être sélectionnée en mode d'édition.

- 5** Utiliser les molettes de paramètres pour régler les paramètres des effets. Par exemple, si vous souhaitez modifier la quantité de pré-drive dans l'effet de distorsion (sélectionné ci-dessus), régler la molette de paramètres **B**.



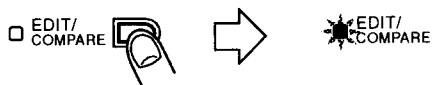
La molette de paramètres **A** sert à changer de type d'effet au sein du bloc sélectionné; les molettes **B** à **E** sont utilisées pour modifier les paramètres correspondants.

- 6** Si vous le souhaitez, il est également possible de faire appel au mode de vérification des paramètres pour visualiser (sans modifier) les valeurs des paramètres en cours d'édition. (Voir page 19 pour de plus amples détails).

Pour de plus amples informations concernant chacun des effets et leurs paramètres, veuillez vous reporter à la section **EFFETS ET PARAMETRES**, page 20.

Comparaison du programme d'effets édité avec l'original.

Le son du programme que l'on vient d'éditer peut être comparé avec le son du programme original. Pour ce faire, appuyer de nouveau sur la touche **EDIT/COMPARE** (afin que le témoin lumineux **EDIT/COMPARE** se mette à clignoter).



Une fois ces réglages effectués, il est possible d'écouter le son du programme d'effets original. Il est également possible de visualiser les valeurs des paramètres originaux en sélectionnant le bloc d'effets souhaité à l'aide des touches **YES** Δ ou **NO** ∇ et en tournant les molettes de paramètres. Cette opération ne modifie pas la valeur des paramètres, elle permet simplement de l'afficher afin de pouvoir la comparer avec la dernière valeur éditée.

Chaque pression de la touche **EDIT/COMPARE** permet de commuter entre le programme original (voyant clignotant) et les nouvelles modifications (voyant allumé en permanence).

Lorsque le son est réglé à votre convenance, il est possible de sauvegarder le programme pour pouvoir le rééditer par la suite. Les réglages peuvent être soit copiés sur papier (à l'aide d'une copie du tableau vierge des paramètres d'effets repris à la page 38) ou alors, lire la section suivante pour les sauvegarder dans la mémoire du GW33.

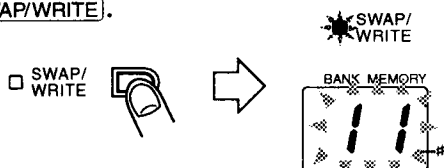
ATTENTION! ■ Ne pas appuyer sur la touche **PLAY** pendant l'édition car, dans ce cas, les réglages originaux du programme d'effets seraient rappelés et tous les nouveaux réglages effectués jusqu'à ce point seraient effacés.

Sauvegarde d'un programme d'effets

A présent que nous avons créé notre propre programme d'effets original, il faut sauvegarder les réglages sous un numéro de programme, afin de pouvoir rappeler ce programme par la suite. (Pour de plus amples informations concernant la sauvegarde de programmes d'effets et autres fonctions concernant la mémoire, veuillez consulter la section **APERCU GENERAL DU SYSTEME**, page 7.)

- 1** Si vous continuez la lecture de ce manuel à partir de la dernière section reprise et que vous souhaitez sauvegarder de nouveaux réglages, appuyer sur la touche

[SWAP/WRITE].

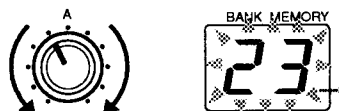


Le voyant **SWAP/WRITE** s'allume et le numéro du programme clignote sur l'indicateur **BANK/MEMORY** pour indiquer que le GW33 est prêt à mémoriser les réglages sous le numéro de programme sélectionné. Si vous souhaitez sauvegarder le programme sous le numéro sélectionné, passer directement au point 3. Si vous souhaitez choisir un autre programme pour les sauvegarder, passer au point suivant.

REMARQUE ■ Les programmes édités peuvent être sauvegardés sous la forme de programmes d'effets Utilisateur, dans les banques 1 à 5. Les banques 6 à 0 sont réservées aux programmes d'effets pré-sélectionnés et elles ne peuvent pas servir à la sauvegarde de programmes édités.

REMARQUE ■ Lorsqu'un des programmes pré-sélectionnés d'usine (61 à 05) a été édité et que l'on souhaite le sauver, la mention "—" apparaît sur l'indicateur **BANK/MEMORY** jusqu'à ce que l'on sélectionne un des numéros de programme utilisateur (11 à 55).

- 2** Si vous le souhaitez, sélectionner le numéro de programme utilisateur de destination, (11 à 55) à l'aide de la molette de paramètres A.



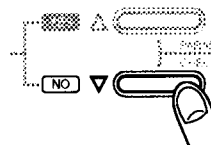
Ne pas oublier que les programmes édités peuvent uniquement être sauvegardés sous un des numéros de programmes utilisateur et non sous les numéros des programmes pré-sélectionnés d'usine.

- 3** Pour sauvegarder véritablement les nouveaux réglages, appuyer sur la touche **[YES Δ]** (cette opération remet l'appareil en mode d'édition.)



Pour annuler l'opération sans sauvegarder le programme, appuyer sur la touche **[NO ▽]**.

Une pression de la touche **[NO ▽]** ramène l'utilisateur au programme qui était en cours d'édition. Les réglages seront provisoirement sauvegardés et il sera possible de continuer l'édition du programme.



Nous terminons ainsi notre survol des fonctions principales du GW33. Pour découvrir comment tirer le meilleur parti du GW33, veuillez parcourir la section de référence et lire les indications concernant les fonctions qui vous intéressent.

REFERENCE

Ce chapitre du manuel explique en quelques mots, mais de manière fort complète, toutes les caractéristiques et fonctions du GW33. Veuillez le consulter lorsque vous avez besoin d'informations concernant l'une ou l'autre caractéristique ou fonction.



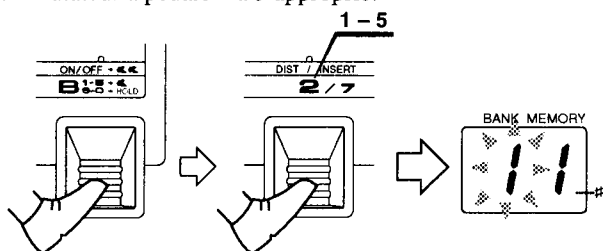
SELECTION DES PROGRAMMES D'EFFETS

OPÉRATION

1 Tout d'abord, lorsque le mode de jeu Play est activé (appuyer sur **PLAY**), sélectionner la banque de programmes souhaitée.

● **Pour sélectionner une banque entre 1 et 5**

Pour sélectionner une des banques 1 à 5, appuyer une fois sur le commutateur à pédale des banques (B), puis sur le commutateur à pédale 1 à 5 approprié.

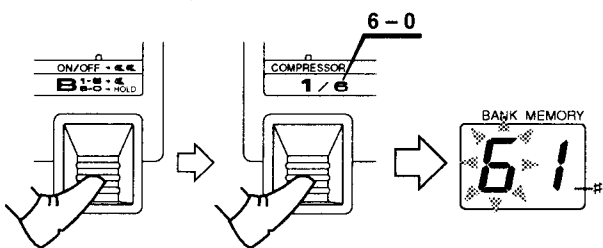


Appuyer une fois ici ...

...puis appuyer sur un de ces commutateurs pour sélectionner une banque entre 1 et 5.

● **Pour sélectionner une banque entre 6 et 0**

Pour sélectionner une des banques 6 à 0, maintenir le commutateur à pédale des banques enfoncé et appuyer simultanément sur un des commutateurs à pédale 6 à 0 (numéros alternatifs).

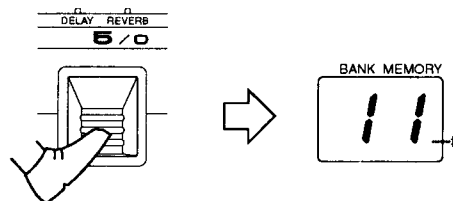


Maintenir enfoncé ...

... puis appuyer sur un de ces commutateurs pour sélectionner une banque entre 6 et 0.

2 Après avoir sélectionné la banque, appuyer sur un des commutateurs à pédales souhaités, de 1 à 5, pour appeler le programme souhaité.

Veillez vous reporter à la liste de programmes d'effets, page 9, pour de plus amples informations sur les programmes du GW33.



Il est possible de continuer à sélectionner d'autres programmes de la même banque en appuyant sur les autres commutateurs à pédales.

Les programmes utilisateur se trouvent dans les banques 1 à 5 et les programmes pré-définis d'usine dans les banques 6 à 0. Chaque banque contient cinq programmes.

programmes utilisateurs

Banque 1	Banque 2	Banque 3	Banque 4	Banque 5
11	21	31	41	51
12	22	32	42	52
13	23	33	43	53
14	24	34	44	54
15	25	35	45	55

programmes pré-sélectionnés

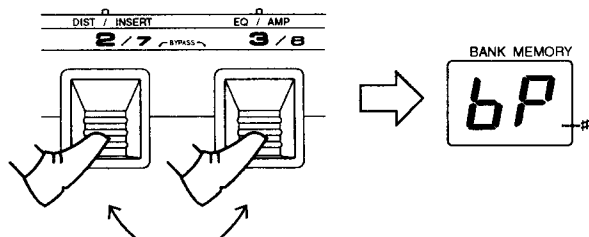
Banque 6	Banque 7	Banque 8	Banque 9	Banque 0
61	71	81	91	01
62	72	82	92	02
63	73	83	93	03
64	74	84	94	04
65	75	85	95	05

DESACTIVATION DE TOUS LES EFFETS — FONCTION DE DERIVATION “BYPASS”

Tout en jouant, il est possible d’obtenir instantanément un son clair, non traité, grâce à la fonction de dérivation Bypass. Celle-ci permet en effet d’annuler tous les effets opérationnels pour obtenir un son “nu”.

● Pour utiliser la fonction de dérivation:

Appuyer fermement sur les commutateurs à pédales 2 et 3 en même temps et les maintenir enfoncés pendant environ une seconde, jusqu’à ce que la mention “bP” (Bypass) apparaisse sur l’indicateur **BANK/MEMORY**.



Appuyer fermement sur ces commutateurs et les maintenir enfoncés pendant environ une seconde.

A présent, lorsque vous allez jouer de la guitare, le son de la guitare devrait sortir sans être traité par les effets.

REMARQUE ■ Si une commande au pied a été raccordée, elle sera également désactivée lorsque la fonction de dérivation Bypass est opérationnelle.

Pour revenir en mode de fonctionnement de jeu normal et au programme d’effets sélectionné, appuyer sur n’importe quel commutateur à pédale (1 à 5 ou B).

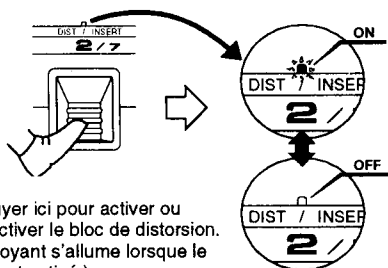
REMARQUE ■ Lorsque que l’on appuie sur les commutateurs à pédale et qu’on les maintient enfoncés, il se peut que l’indicateur **BANK/MEMORY** affiche brièvement le numéro de programme correspondant à ces commutateurs. Néanmoins, le programme choisi avant d’utiliser la fonction de dérivation reste celui sélectionné et c’est celui que l’on retrouvera lorsque la fonction de dérivation est désactivée.

ACTIVATION/DESACTIVATION DES BLOCS D’EFFETS

En modes de jeu ou d’édition, tout bloc d’effets principal peut être activé ou désactiver individuellement grâce aux commutateurs à pédales. (L’activation ou la désactivation des Modulations 1/2 et du Delay/Réverbération dépendent des réglages on/off de ces blocs d’effets (voir page 24 et 27.)

OPÉRATION

1 Avec le mode de jeu **PLAY** activé (appuyer sur la touche **PLAY** si nécessaire), appuyer deux fois rapidement sur le commutateur à pédale **B** afin que le voyant situé au-dessus du commutateur se mette à clignoter. Ces réglages sont appelés automatiquement lorsqu’on entre en mode d’édition.



Appuyer ici pour activer ou désactiver le bloc de distorsion. (Le voyant s’allume lorsque le bloc est activé.)

- 2** Appuyer sur le commutateur à pédale approprié pour activer ou désactiver le bloc d’effets souhaité. (Le voyant situé au-dessus du commutateur à pédale s’allume ou s’éteint en fonction du réglage).
- 3** Pour annuler l’opération d’activation/désactivation d’effets et revenir à la sélection normale de programmes d’effets, appuyer à nouveau sur le commutateur à pédale **B**. (Le voyant s’éteint.)

REMARQUE ■ Les modifications d’activation/désactivation d’effets effectuées à ce point sont provisoires. Les réglages d’activation/de désactivation originaux seront rétablis dès que l’on change de programme. L’activation ou la désactivation des Modulations 1/2 et du Delay/Réverbération dépendent des réglages on/off de ces blocs d’effets (voir pages 25 et 27.)

EDITION DES PROGRAMMES D'EFFETS

Les programmes d'effets peuvent être édités ou "modifiés" en mode d'édition. Lorsqu'un programme a été édité, il peut être sauvegardé dans un emplacement de mémoire destiné à l'utilisateur. (Voir SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS page 31).

ATTENTION! ■ Ne pas appuyer sur la touche [PLAY] pendant l'édition car, dans ce cas, les réglages originaux du programme d'effets seraient rappelés et tous les nouveaux réglages effectués jusqu'à ce point seraient effacés.

OPÉRATION

1 Sélectionner un programme d'effets pour l'édition et appuyer sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer le mode d'édition. (Le voyant EDIT/COMPARE s'allume et le témoin ON/OFF situé au-dessus du commutateur à pédale B clignote.)

2 Utiliser les commutateurs à pédale 1 à 5 pour activer les blocs d'effets souhaités.

CONSEIL ■ Comme il est fort probable que l'on veuille écouter les modifications effectuées au fur et à mesure, veiller à ce que tous les blocs d'effets désirés soient bien activés. Ou mieux encore, désactiver tous les blocs à l'exception de celui que l'on est en train d'éditer. Cela permet d'entendre clairement le seul effet que l'on souhaite éditer. (Une exception possible à cette ligne de conduite est l'effet simulateur d'ampli, pour lequel les changements effectués sont plus facilement audibles lorsque l'effet de distorsion est activé.)

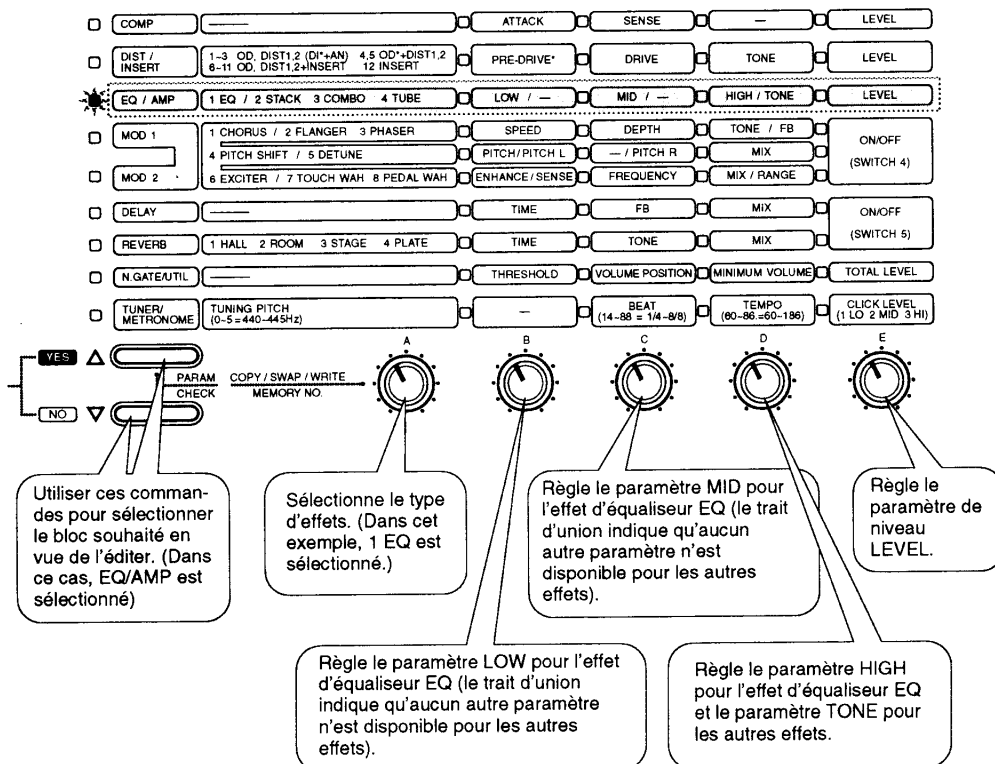
3 Utiliser les touches YES Δ et NO ▽ pour sélectionner la rangée de blocs d'effets souhaitée (dans la matrice des paramètres indiquée sur le panneau). (Le voyant situé à gauche du bloc sélectionné va s'allumer.)

REMARQUE ■ La rangée TUNER/METRONOME ne peut pas être sélectionnée en mode d'édition.

4 Utiliser les molettes de paramètres pour régler les paramètres d'effets.

La molette de paramètres A sert à changer de type d'effet au sein du bloc sélectionné; les molettes B à E servent à modifier les paramètres correspondants.

Dans l'exemple repris ci-dessous, nous avons sélectionné le bloc EQ/AMP.



CONSEIL 1 ■ Lors de l'édition d'un effet, toujours veiller à ce que les paramètres de mixage et de niveau de l'effet soient toujours réglés sur des valeurs relativement élevées avant d'ajuster tout autre paramètre. Cette précaution permet de s'assurer que tout changement effectué à l'aide des autres molettes de paramètres, sera bien audible.

Pour de plus amples informations concernant chacun des effets et ses paramètres, veuillez consulter la section **EFFETS ET PARAMETRES**, page 20.

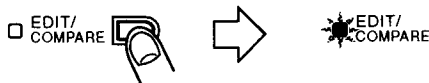
CONSEIL 2 ■ Si une commande au pied FC7 (en option) a été raccordée, essayer de faire des expériences avec la position de volume liée à la commande au pied, les paramètres de volume minimum et de niveau total dans le bloc de la porte de bruit (Noise Gate)/Utilitaires. (Voir **FONCTIONNEMENT DE LA COMMANDE AU PIED** page 30.)

5 Mettre les nouveaux réglages en mémoire, si nécessaire. (Voir la section **SAUVEGARDE DES PROGRAMMES D'EFFETS** page 31 pour de plus amples détails.)

■ Mode de comparaison

Lors de l'édition d'un programme d'effets, le son du programme d'effets édité en dernier lieu peut être comparé avec le son du programme original.

Pour ce faire, appuyer sur la touche **EDIT/COMPARE** (pendant l'édition) (le témoin lumineux **EDIT/COMPARE** se met à clignoter pour signaler l'entrée en mode de comparaison).



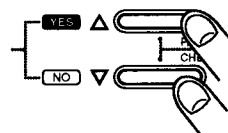
Chaque pression de la touche **EDIT/COMPARE** permet de commuter entre le programme original (voyant clignotant) et les nouvelles modifications (voyant allumé en permanence).

Lorsque le témoin lumineux **EDIT/COMPARE** clignote (mode de comparaison), il est possible d'écouter le son du programme d'effets original. Il est également possible de visualiser les valeurs des paramètres originaux en sélectionnant le bloc d'effets souhaité à l'aide des touches **YES** ▲ ou **NO** ▼ et en tournant les molettes de paramètres. Cette opération ne permet pas de modifier les valeurs des paramètres, elle permet simplement de les visualiser afin de pouvoir les comparer avec les dernières valeurs éditées.

■ Mode de vérification des paramètres

Lors de l'édition d'un programme d'effets, le mode de vérification des paramètres permet de visualiser les valeurs des paramètres que l'on vient d'éditer pour un bloc d'effets sélectionné, sans pour autant les modifier.

Pour ce faire, sélectionner un bloc d'effets (pendant l'édition, lorsque le témoin **EDIT/COMPARE** est allumé en permanence). Ensuite, appuyer simultanément sur les touches **YES** ▲ et **NO** ▼. (Le voyant du bloc d'effets sélectionné clignote pour signaler que le mode de vérification des paramètres est opérationnel.)



Pour visualiser les valeurs des paramètres édités, pour le bloc d'effets sélectionné, tourner les molettes de paramètres correspondantes. Comme en mode de comparaison, les valeurs ne peuvent pas être changées dans ce cas.

Pour revenir en mode d'édition normal, appuyer sur une des touches **YES** ▲ ou **NO** ▼

Vérification des valeurs des paramètres en mode de jeu PLAY

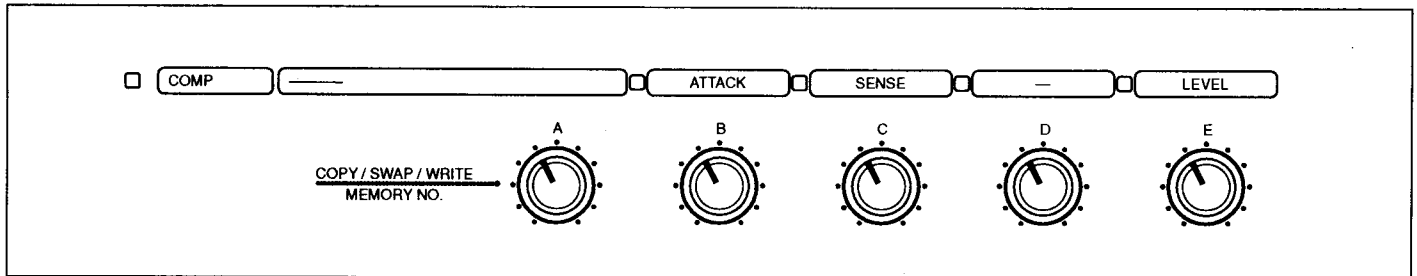
Il est également possible de vérifier les valeurs des paramètres lorsque l'appareil se trouve en mode de jeu. Pour ce faire:

- 1** Utiliser les touches **YES** ▲ et **NO** ▼ pour sélectionner la rangée du bloc d'effets souhaitée.
- 2** Pour visualiser les valeurs de paramètres définies pour le bloc sélectionné, tourner les molettes de paramètres correspondantes.

EFFETS ET PARAMETRES

Cette section détaille brièvement chaque type d'effets et ses paramètres. Pour de plus amples informations sur la sélection des effets et leur édition, voir les sections **SELECTION DES PROGRAMMES D'EFFETS** (page 16), et **EDITION DES PROGRAMMES D'EFFETS** (page 18).

Bloc Compresseur



L'effet de compression est particulièrement efficace pour les guitares car il adoucit les "pointes" et les "profondeurs" du son. Il "comprime" la portée dynamique du signal, en diminuant les signaux forts et en élevant les doux.

Normalement, il limite les signaux de sonorités fort différentes à une portée dynamique plus adaptée à l'utilisation avec d'autres effets. Pour les guitares, la compression adoucit notamment les différences de niveau causées par une technique de grattage inégale.

A —

(Pas de paramètre pour cette molette)

B **Attack Portée : 1 à 16**

Détermine le temps nécessaire avant que la compression ne commence, lorsqu'un signal d'entrée a été détecté. Plus le temps d'attaque est long, plus il laisse passer d'attaque naturelle du signal d'entrée.

C **Sense (sensibilité) Portée : de 1 à 16**

Définit le degré de compression. Des valeurs maximales donnent une plus faible portée dynamique, dans laquelle des sons forts à l'origine sont adoucis et vice-versa. Ce paramètre augmente le soutien du son.

D —

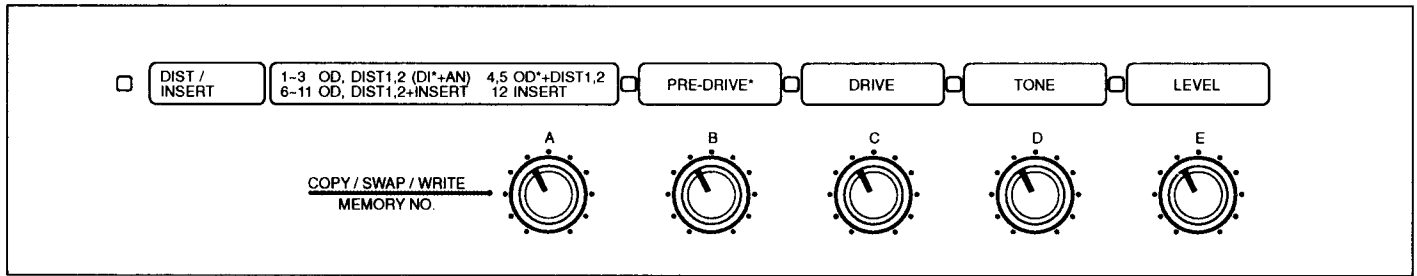
(Pas de paramètre pour cette molette)

E **Level (niveau) Portée : 1 à 15**

Détermine le niveau sonore du compresseur. Des valeurs plus élevées servent à stimuler l'ensemble des niveaux pour atteindre un volume approprié, car la compression abaisse le niveau sonore.

CONSEIL ■ *Le paramètre Level doit être réglé sur une valeur appropriée pour éviter des sautes de niveau, ou des chutes soudaines lors de l'activation et de la désactivation du bloc Compresseur.*

Bloc Distorsion/Insertion



Le bloc Distorsion/Insertion est constitué de trois effets de surmultiplication et de distorsion fondamentaux, répartis en douze types d'effets différents.

(Les différents types sont imprimés sur le côté gauche du panneau pour pouvoir les consulter facilement).

Le bloc contient également une section d'insertion permettant d'introduire un effet externe dans la chaîne d'effets du GW33. (Raccorder le processeur d'effets externe aux bornes SEND et RETURN du panneau arrière).

Les effets de distorsion du GW33 se composent de circuits de distorsion analogiques et numériques, procurant une qualité et une souplesse exceptionnelles dans l'utilisation des sons de distorsion.

A Type d'effet Réglages: 1 à 12

Les types de distorsion sont représentés ci-dessous. Les paramètres Drive et Pré-drive sont également illustrés (le cas échéant) ainsi que l'acheminement des signaux.

■ Types 1 à 5

Ces types représentent deux circuits de distorsion, le premier contrôlé par le paramètre pré-drive et le second avec le paramètre Drive. Les trois premiers types sont une combinaison de distorsion analogique et numérique, permettant de mélanger la dose correcte de "morsure" numérique et de chaleur analogique dans les effets de distorsion.

Type	Pré-drive 1er circuit de distorsion	Drive 2ème circuit de distorsion
1 OVERDRIVE	Surmultiplication numérique	Surmultiplication analogique
2 DISTORSION 1	Distorsion numérique 1	Distorsion analogique 1
3 DISTORSION 2	Distorsion numérique 2	Distorsion analogique 2
4 OD + DIST 1	Surmultiplication analogique	Distorsion analogique 1
5 OD + DIST 2	Surmultiplication analogique	Distorsion analogique 2

■ Types 6 à 8

Ces types ont un seul circuit de distorsion, suivi de la boucle d'insertion. Le paramètre Drive contrôle le circuit de distorsion.

Type	Drive Circuit de distorsion	Insertion
6 OD → INSERT	Surmultiplication numérique	_____
7 DIST 1 → INSERT	Distorsion numérique 1	_____
8 DIST 2 → INSERT	Distorsion numérique 2	_____

■ Types 9 à 11

Ces types ont un seul circuit de distorsion, précédé de la boucle d'insertion.

Le paramètre Drive contrôle le circuit de distorsion.

Type	Drive	Insert Circuit de distorsion
9 INSERT → OD	_____	Surmultiplication numérique
10 INSERT → DIST 1	_____	Distorsion numérique 1
11 INSERT → DIST 2	_____	Distorsion numérique 2

■ Type 12

Le type 12 ne passe que par une boucle d'insertion. (Aucun des paramètres n'est disponible.)

B Pré-drive Portée: 0 à 15

Détermine la quantité de surmultiplication/distorsion numérique dans les types 1 à 3 ou le degré de surmultiplication analogique dans les types 4 et 5. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion est importante. (Ce paramètre n'est pas disponible pour les types 6 à 12.)

REMARQUE ■ L'astérisque (*) imprimée sur le panneau dans le bloc DIST/INSERT indique également le paramètre réellement commandé par le pré-drive: la surmultiplication numérique (DI) ou analogique (OD).

C Drive Portée : 0 à 15

Détermine la quantité de surmultiplication analogique/distorsion dans les types 1 à 5, ou le degré de surmultiplication numérique/distorsion dans les types 6 à 11. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion sera importante. (Ce paramètre n'est pas disponible pour le type 12.)

D Tone Portée: -7 à 7

Détermine la qualité tonale de l'ensemble du son de distorsion. Des valeurs négatives donnent un son plus "gras", plus profond alors que des valeurs positives rendent le son plus vif. (Ce paramètre n'est pas disponible pour le type 12.)

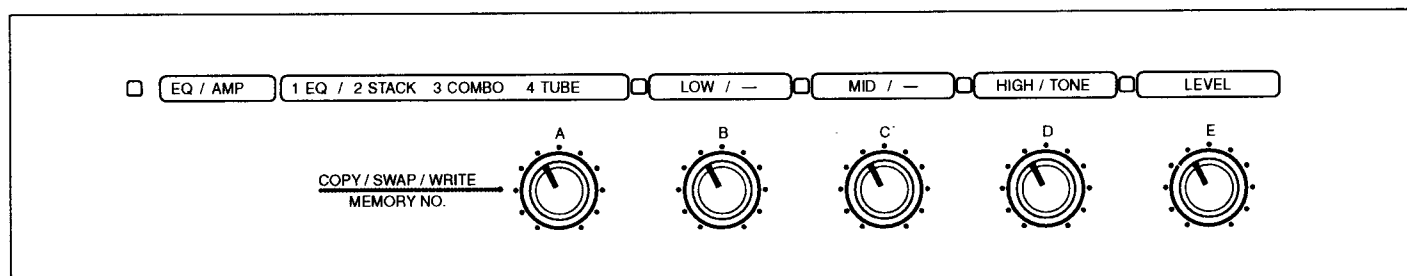
E Level Portée : 0 à 15

Détermine le niveau de l'ensemble du son de distorsion. (Ce paramètre n'est pas disponible pour le type 12.)

REMARQUE ■ *Si les paramètres pré-drive et drive sont tous deux réglés pour se rapprocher du maximum, le bruit en résultant pourrait être tellement excessif que même la porte de bruit n'aurait aucun effet pour "nettoyer" le signal.*

CONSEIL ■ *Le paramètre de niveau (level) doit être réglé sur une valeur appropriée pour éviter les sauts de niveau soudains ou les chutes lors de l'activation ou de la désactivation du bloc de distorsion.*

Bloc Equaliseur/Simulateur d'ampli (EQ/AMP)



Le Bloc EQ/AMP fournit un effet d'équaliseur et trois effets simulateurs d'ampli différents.

A Type d'effet Réglages 1 à 4

Les types Equaliseur/Simulateur d'ampli sont illustrés ci-dessous. Les types 2, 3 et 4 sont des effets simulateurs d'ampli.

1. Equaliseur
2. Stack
3. Combo
4. Tube

Type 1 Equaliseur

L'effet d'équaliseur fournit un contrôle d'accord fin sur le son grâce à un égaliseur à trois bandes de type graphique.

B Low Portée: -7 à 7

Définit la propulsion ou coupure appliquée aux basses fréquences.

C Mid Portée: -7 à 7

Définit la propulsion ou coupure appliquée aux moyennes fréquences.

D High Portée: -7 à 7

Définit la propulsion ou coupure appliquée aux hautes fréquences.

E level Portée: 0 à 15

Détermine le niveau de l'effet d'équaliseur.

CONSEIL 1 ■ *Toujours faire extrêmement attention lors de l'utilisation des niveaux maxima. Il pourrait en résulter une certaine déformation du son, tout particulièrement lorsque tous les paramètres sont réglés sur le maximum ou presque.*

CONSEIL 2 ■ *Le paramètre Level de ces types d'effets doit être réglé sur une valeur appropriée pour éviter des sautes de niveau, ou des chutes soudaines lors de l'activation et de la désactivation du bloc EQ/AMP.*

Types 2 à 4 Simulateur d'ampli

Ces types d'effets reproduisent de manière très réaliste le son d'un amplificateur pour guitare et ils fournissent un son naturel pour des enregistrements sans utiliser aucun ampli externe. Lors de l'utilisation d'un amplificateur, ils constituent aussi un excellent moyen d'altérer les caractéristiques sonores de cet ampli. Ces effets simulateur d'ampli sont particulièrement efficaces lorsqu'utilisés avec un des effets de distorsion.

Trois types de sons de coffre différents sont disponibles: Stack, Combo et Tube.

Stack (type 2) recrée le son puissant d'une immense installation d'ampli et d'enceintes acoustiques, Combo (type 3) recrée le son d'un coffre d'amplificateur compact alors que Tube (type 4) recrée le son chaleureux d'un amplificateur à tube.

B —

(pas de paramètre pour cette molette).

C —

(pas de paramètre pour cette molette).

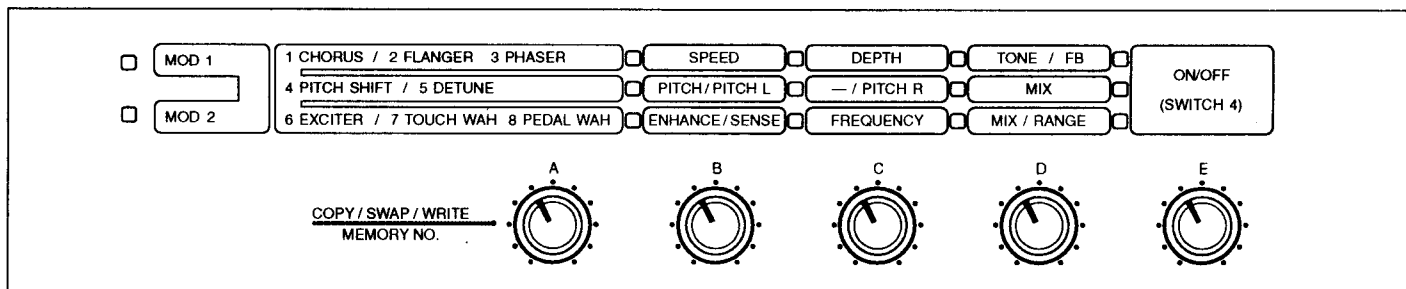
D Tone Portée: -7 à 7

Détermine le degré auquel les hautes fréquences sont coupées ou propulsées. Les valeurs inférieures diminuent les hautes fréquences et les valeurs supérieures les augmentent.

E Level Portée: 0 à 15

Détermine le niveau de l'effet simulateur d'ampli.

Blocs de modulation (MOD) 1 et 2



Les blocs Modulation sont constitués d'une vaste gamme d'effets de modulation et de changement de hauteur de son, comprenant notamment le Chorus, le Flanger, le Phaser, le Pitch Shift et le Detune (désaccordage). Les effets Exciter, Toucher Wah et Pédale Wah sont également disponibles. Les Modulations 1 et 2 possèdent la même série d'effets et, comme chaque bloc est indépendant, elles permettent dès lors d'utiliser deux effets de modulation différents de manière simultanée.

Tous les effets de modulation sont stéréo, à l'exception du changement de hauteur de son ou pitch shift, de l'exciter, du toucher Wah et de la pédale Wah. (Le Pitch Shift peut cependant être utilisé en mode stéréo si les deux blocs sont réglés sur cet effet.)

A Type d'effet Réglages: 1 à 8

- 1 Chorus
- 2 Flanger
- 3 Phaser
- 4 Pitch shift
- 5 Detune
- 6 AURAL EXCITER®
- 7 Touch Wah
- 8 Pédale Wah

Type 1

Chorus

Le Chorus utilise la modulation de la hauteur de son et la séparation du signal en stéréo pour relever nettement le son et le rendre plus riche, plus gras et plus chaleureux.

B Speed (Vitesse) Portée: 1 à 16

Détermine la vitesse de modulation de la hauteur de son. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est importante.

C Depth (Profondeur) Portée: 1 à 16

Détermine la profondeur de la modulation de hauteur de son, ou la largeur sur laquelle la hauteur de son varie. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur de la hauteur de son est importante.

D Tone Portée: -7 à 7

Détermine le degré auquel les hautes fréquences sont coupées ou propulsées. Les valeurs inférieures diminuent les hautes fréquences et les valeurs supérieures les augmentent.

E On/Off (activation/désactivation) (Commutateur 4) Réglages: 1 à 3

Détermine la manière selon laquelle le commutateur à pédale 4 affecte la commutation on/off des blocs de modulation 1/2.

■ Réglages:

1 (Effet désactivé)

Ce réglage laisse le bloc sélectionné (la modulation 1 ou 2) désactivé en permanence, que le commutateur à pédale 4 soit enfoncé ou non.

2 (Effet activé)

Ce réglage laisse le bloc sélectionné (la modulation 1 ou 2) activé en permanence, que le commutateur à pédale 4 soit enfoncé ou non.

3 (Commutation)

Ce réglage permet de commuter entre l'activation et la désactivation du bloc sélectionné (modulation 1 ou 2) à l'aide du commutateur à pédale 4.

Type 2

Flanger

Le flanger est un effet stéréo qui utilise la modulation pour créer un effet de mouvement tournant, animé. Il est particulièrement efficace pour renforcer le son métallique d'une guitare.

B Speed (Vitesse) Portée: 1 à 16

Détermine la vitesse de modulation de la hauteur de son. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est importante.

C Depth (Profondeur) Portée: 1 à 16

Détermine la profondeur de la modulation de hauteur de son, ou la largeur sur laquelle la hauteur de son varie. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur de la hauteur de son est importante.

D Feedback Portée: 0 à 15

Détermine la quantité du signal traité avec l'effet de flanger qui revient à l'entrée Flanger. Des valeurs élevées donnent un son plus fort, avec un effet de flanger plus prononcé.

E On/Off (activation/désactivation) (Commutateur 4) Réglages: 1 à 3
 Détermine la manière selon laquelle le commutateur à pédale 4 affecte la commutation on/off du bloc de modulation sélectionné. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au même paramètre, dans la section Chorus ci-dessus.)

Type 3 Phaser

L'effet de phaser stéréo est semblable au son produit par une enceinte acoustique rotative, mais avec une modulation plus forte et plus profonde.

B Speed (Vitesse) Portée: 1 à 16
 Détermine la vitesse de la modulation de la phase. Des réglages se rapprochant du maximum produisent une très grande vitesse de modulation.

C Depth (Profondeur) Portée 1 à 16
 Détermine la profondeur ou l'amplitude de la modulation de phase.

D Feedback Portée: 0 à 15
 Détermine la quantité du signal traité avec l'effet de phaser qui revient à l'entrée du phaser. Des valeurs élevées donnent un son plus fort, avec un effet de phaser plus prononcé.

E On/Off (activation/désactivation) (Commutateur 4) Réglages: 1 à 3
 Détermine la manière selon laquelle le commutateur à pédale 4 affecte la commutation on/off du bloc de modulation sélectionné. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au même paramètre, dans la section Chorus ci-dessus.)

Type 4 Pitch shift

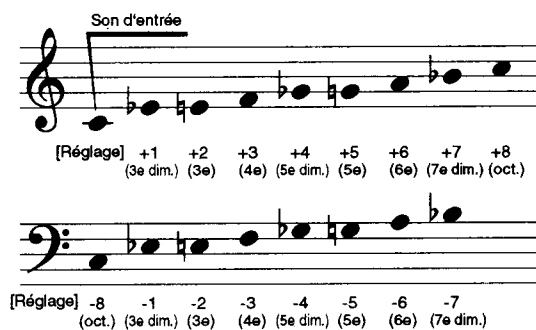
Le "pitch shift" permet de modifier la hauteur du son et de mélanger le son traité, à hauteur transposée, avec le signal original. La hauteur de son peut être transposée d'une octave vers le haut ou vers le bas par rapport à la hauteur normale du signal d'entrée.

Lorsque les deux blocs de modulation 1 et 2 sont réglés sur le Pitch Shift, l'effet est automatiquement produit en stéréo. Cela signifie que le changement de hauteur de son peut être réglé indépendamment pour les canaux gauche et droit, donnant ainsi trois hauteurs différentes (y compris le signal direct original). Lors du fonctionnement en stéréo, la modulation 1 sort par le canal gauche et la modulation 2 par le canal droit.

Cette fonction peut notamment servir à régler la hauteur de son une octave au-dessus ou en dessous de l'originale (afin qu'une guitare de six cordes résonne comme une de douze cordes) ou sur d'autres intervalles (comme par exemple un quart ou un cinquième d'octave) pour créer des harmonies instantanées et gonfler le son.

B Pitch (Hauteur de son) Réglages: -8 à 8
 Détermine l'importance de la transposition de hauteur de son par rapport au son original.

L'illustration ci-dessous montre la relation existant entre les réglages et la hauteur de son véritablement produite. Les hauteurs de son données en exemple ci-dessous résultent d'un son d'entrée égal à C (Do).



C —
 (Pas de paramètre pour cette molette)

D Mix Portée: 0 à 15
 Détermine le niveau de changement de hauteur du son. Sur 0, le niveau du pitch shift est nul; sur 15, il est à peu près égal à celui du son original.

E On/Off (activation/désactivation) (Commutateur 4) Réglages: 1 à 3
 Détermine la manière selon laquelle le commutateur à pédale 4 affecte la commutation on/off du bloc de modulation sélectionné. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au même paramètre, dans la section Chorus ci-dessus.)

Type 5 Detune (désaccordage)

Le désaccordage, comme le changement de hauteur de son ou pitch shift, permet de modifier la hauteur du son. Il permet cependant un contrôle plus fin, capable de modifier même légèrement la hauteur du son. Il s'agit également d'un effet stéréo. Le désaccordage convient bien pour créer un effet de chorus stéréo naturel et spacieux dans lequel les hauteurs de son des canaux gauche et droit sont légèrement désaccordées par rapport au son direct.

B Pitch L (Gauche) Portée: -8 à 8
 Détermine le degré de désaccordage pour le canal gauche.

■ Réglages:

±1: ±2 centièmes	±5: ±10 centièmes
±2: ±4 centièmes	±6: ±20 centièmes
±3: ±6 centièmes	±7: ±30 centièmes
±4: ±8 centièmes	±8: ±50 centièmes

* Cinquante centièmes correspondent à la moitié d'un demi-ton (demi-pas).

C Pitch R (Droit) Portée: -8 à 8

Détermine le degré de désaccordage pour le canal droit.

D Mix Portée: 0 à 15

Détermine le niveau de désaccordage du son. Sur 0, le niveau de désaccordage est nul; sur 15, il est à peu près égal à celui du son original.

E On/Off (activation/désactivation) (Commutateur 4) Réglages: 1 à 3

Détermine la manière selon laquelle le commutateur à pédale 4 affecte la commutation on/off du bloc de modulation sélectionné. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au même paramètre, dans la section Chorus page 24.)

Type 6 AURAL EXCITER

L'effet d'Exciter rehausse le son en lui donnant une plus grande définition et davantage de clarté. Généralement utilisé avec l'effet de distorsion désactivé, il ajoute du piment et de la présence au son. Il est particulièrement efficace lorsqu'il est utilisé en tandem avec l'effet simulateur d'ampli. Lorsque l'effet de distorsion est opérationnel, il fonctionne à peu près comme un égaliseur.

B Enhance (rehausse) Portée: 0 à 15

Détermine le degré ou la profondeur de l'effet d'Exciter. Si le paramètre est mis sur 0, le son n'est pas traité par l'Exciter et les autres paramètres n'auront aucun effet sur le son.

C Frequency (fréquence) Portée: 1 à 16

Détermine la fréquence centrale pour l'effet de l'Exciter. Des valeurs maximales accentuent les hautes fréquences, alors que des valeurs minimales accentuent les basses fréquences.

D Mix Portée: 0 à 15

Détermine le niveau du son de l'Exciter. Lorsque le paramètre est mis sur 0, le niveau du son sortant de l'Exciter est nul; sur 15, il est à peu près égal à celui du son original.

E On/Off (activation/désactivation) (Commutateur 4) Réglages: 1 à 3

Détermine la manière selon laquelle le commutateur à pédale 4 affecte la commutation on/off du bloc de modulation sélectionné. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au même paramètre, dans la section Chorus page 24.)

Type 7 Toucher Wah**Type 8 Pédale Wah**

L'effet Wah est un effet de balayage de filtre qui, comme son nom l'indique, produit un son du genre "Wah". Deux différents types de Wah sont disponibles: le Toucher et la Pédale. Le Toucher permet de varier le balayage du filtre en fonction du niveau d'entrée (selon la dureté ou la force avec laquelle vous jouez) alors que la fonction Pédale permet d'"ajouter" l'effet Wah à l'aide d'une commande au pied.

REMARQUE ■ Lorsque le toucher ou la pédale Wah sont sélectionnés, le bloc de modulation utilisant l'effet wah est placé en premier lieu dans la chaîne d'effets, juste devant le compresseur (voir page 7).

■ Toucher Wah

Le type Toucher permet de contrôler l'effet Wah par le niveau du signal d'entrée (ou en fonction de la force avec laquelle on joue). En mode Toucher, le balayage du filtre (ou son "wah") se met en oeuvre au début, chaque fois qu'il est déclenché.

■ Pédale Wah

Le réglage Pédale permet de contrôler le filtre manuellement à l'aide d'une commande au pied Yamaha FC7. Lorsque la pédale Wah est sélectionnée et que le bloc est activé, la commande au pied ne permet plus de contrôler le volume (voir page 30). Lorsque la commande au pied est débranchée, l'effet de pédale wah est automatiquement réglé sur la fréquence centrale.

B Sense (sensibilité) (toucher Wah uniquement) Portée: 1 à 16

Détermine la sensibilité de l'effet par rapport au signal d'entrée de l'instrument. Plus la valeur est élevée, plus le déclenchement de l'effet sera sensible aux signaux de faible portée; même avec un faible niveau d'entrée, le filtre passe-bande de l'effet wah est opérationnel.

CONSEIL ■ Pour obtenir les meilleurs résultats, lors du jeu en solo ou en ligne, essayez de régler la fonction Sense sur une valeur élevée; lors du jeu de musique de fond ou de parties rythmiques, essayez de régler la sensibilité sur une valeur assez basse. En effet, le jeu d'une simple corde donne un niveau plus faible que le jeu des six à la fois.

C Fréquence Portée: 1 à 16

Détermine la fréquence centrale ou accentuée de l'effet Wah. L'effet Wah balaie alors cette partie définie au-dessus et en dessous de la fréquence centrale, sur une gamme de fréquences déterminée par le paramètre Range (portée). (Voir illustration ci-dessus).

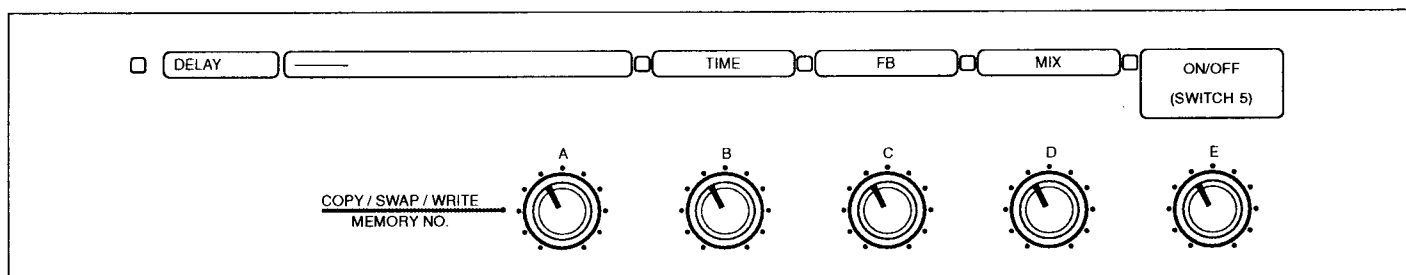
D Range (Portée) Portée: 0 à 15

Détermine la largeur de la fréquence centrale, ou jusqu'à quel point le balayage s'étend au-dessus et en dessous de la fréquence. Des valeurs plus élevées donnent un son "wah" plus prononcé.

E On/Off (activation/désactivation) (Commutateur 4) Réglages: 1 à 3

Détermine la manière selon laquelle le commutateur à pédale 4 affecte la commutation on/off du bloc de modulation sélectionné. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au même paramètre, page 24.)

Bloc Delay (retard)



L'effet Delay ou de retard permet d'ajouter des répétitions à retardement, semblables à un écho, au son original. Une utilisation subtile de cet effet aide à créer une impression d'espace et de profondeur dans le son. Le Delay peut également être utilisé dans des applications spéciales, comme la création de répétitions rythmiques au sein d'un son.

REMARQUE ■ Etant donné que l'effet de retard est monophonique, il se place juste avant les blocs de modulation 1/2 dans la chaîne des effets (page 7).

CONSEIL ■ Une fonction pratique du GW33 consiste à autoriser le changement de programmes d'effets avec des réglages de retard similaires, sans couper le son de retard. Pour profiter de cette caractéristique, les paramètres Time du bloc Retard pour les programmes concernés doivent être réglés sur la même valeur.

Même si les programmes sont changés de Delay ON à Delay OFF, le réglage identique des durées de retard produit un son de transition plus doux.

REMARQUE ■ Ne jamais oublier que, lors de la commutation entre programmes d'effets possédant les mêmes réglages de Delay, le son de retard continu du programme précédent sera traité avec les autres blocs d'effets du nouveau programme. Cela signifie par exemple que, lorsqu'on passe du programme "A" (dans lequel le paramètre "Mix" est mis sur), au programme "B" (dans lequel le paramètre "Mix" est réglé au maximum ou presque), le son de retard va soudain sauter de niveau.

B Time Portée: 10 à 90 (10 à 90 millisecondes), 10. à 81. (100 à 810 millisecondes).

Détermine le temps écoulé entre les différentes répétitions retardées par rapport au retard principal. Des retards très courts ont un effet de doublage, comme s'il y avait deux instruments au lieu d'un seul. Des retards légèrement plus longs peuvent être utilisés pour créer un écho de claquette ou un effet du type réverbération. Des temps plus élevés servent en général pour des effets spéciaux, tels que la création de longs échos ou de pulsions rythmiques constantes. Etant donné que l'indicateur **BANK/MEMORY** ne possède que deux chiffres, les temps de retards de 100 ou plus sont indiqués par un point sur l'affichage. (Le point représente le zéro final de la valeur.)

C Feedback Portée: 1 à 16

Détermine le nombre de répétitions retardées. Des réglages inférieurs donnent une seule répétition ou quelques-unes, alors que des réglages se rapprochant du maximum vont prolonger les répétitions presque à l'infini. Les sons de répétition s'estompent progressivement vers le silence et leur temps d'estompement est également contrôlé par le feedback.

D Mix Portée: 0 à 15

Détermine le niveau des sons de retard. Sur 0, le niveau de retard est nul; sur 15, le niveau du son de retard est à peu près égal à celui du signal original.

E On/Off (Activation/Désactivation (Commutateur 5) Réglages: 1 à 3

Détermine l'action du commutateur à pédale 5 sur la commutation on/off du bloc Retard.

■ Réglages:

1 (Effet désactivé)

Ce réglage laisse le bloc sélectionné (le retard ou la réverbération) désactivé en permanence, que le commutateur à pédale 5 soit enfoncé ou non.

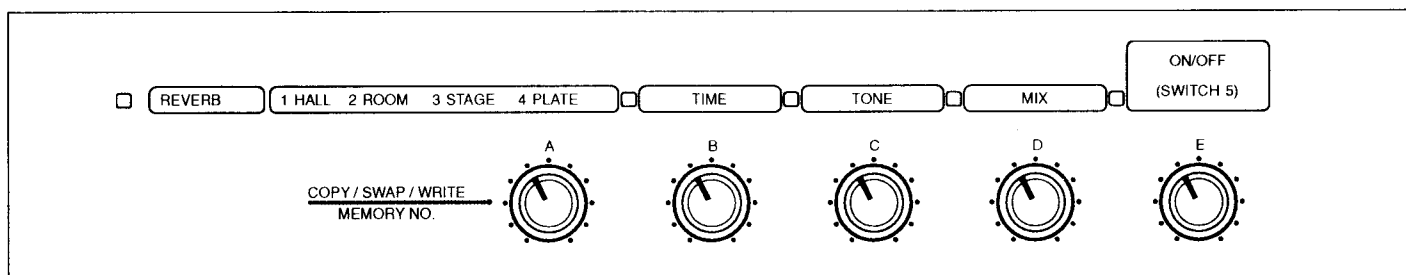
2 (Effet activé)

Ce réglage laisse le bloc sélectionné (le retard ou la réverbération) activé en permanence, que le commutateur à pédale 5 soit enfoncé ou non.

3 (Commutation)

Ce réglage permet de commuter entre l'activation et la désactivation du bloc sélectionné (le retard ou la réverbération) par le biais du commutateur à pédale 5.

Bloc de réverbération



La réverbération est un effet important dans la palette sonore du guitariste. Sans elle, le son est plat, sec et artificiel. Utilisée judicieusement, elle représente un moyen efficace de faire vivre le son et de le rendre plus naturel. La réverbération vient en dernier lieu dans la chaîne des effets car elle est utilisée pour reproduire l'atmosphère qui suit un son entendu dans un milieu de performance réel. Le GW33 possède quatre types de réverbération différents: Hall (vaste salle), Room (pièce plus petite), Stage (scène) et Plate (plateau).

CONSEIL ■ Une fonction pratique du GW33 consiste à autoriser le changement de programmes d'effets avec des réglages de réverbération similaires, sans couper l'effet de réverbération. Pour profiter de cette caractéristique, les paramètres de types de réverbération pour les programmes concernés doivent tous être réglés sur la même valeur.

REMARQUE ■ Ne jamais oublier que, lors de la commutation entre programmes d'effets possédant les mêmes réglages de Réverbération, le son de réverbération continu du programme précédent sera traité avec les autres blocs d'effets du nouveau programme. Cela signifie par exemple que, lorsqu'on passe du programme "A" (dans lequel le paramètre "Mix" est mis sur 0), au programme "B" (dans lequel le paramètre "Mix" est réglé au maximum ou presque), la réverbération sonore va soudain sauter de niveau.

A Type Réglage: 1 à 4

Détermine le type d'environnement de réverbération simulé. Hall (1) recrée le son d'une vaste salle de concert, Room (2) simule un milieu de performance plus restreint, Stage (3) donne une réverbération vive et "en direct" et Plate (4) reproduit le son chaleureux d'une réverbération de plateau.

B Time Portée: 1 à 16

Détermine le temps nécessaire pour que l'effet de réverbération s'estompe. Des valeurs plus élevées créent un effet apparent de salles plus vastes.

C Tone Portée: 1 à 10.

Détermine le degré auquel les hautes fréquences sont coupées ou propulsées. Les valeurs inférieures diminuent la vivacité du son et les valeurs supérieures l'augmentent, créant un son de pièce plus vivant, plus "en direct".

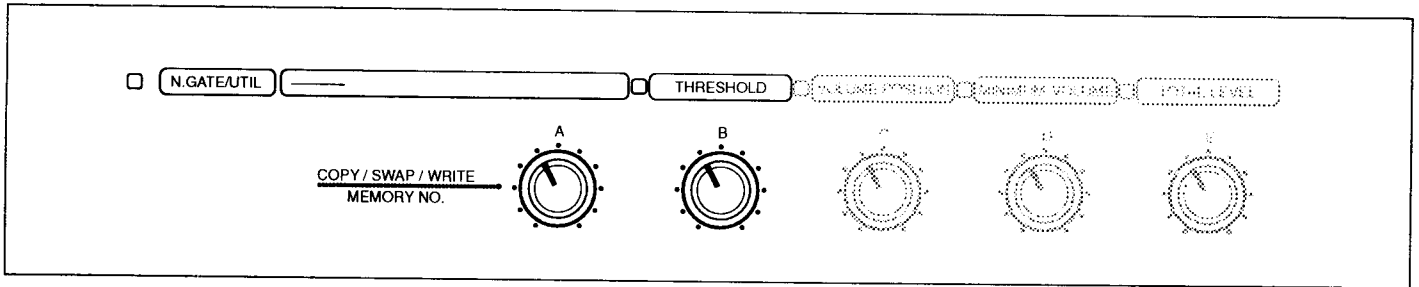
D Mix Portée: 0 à 15

Détermine le niveau du son de réverbération. Sur 0, le niveau de réverbération est nul; sur 15, le niveau du son de réverbération est à peu près égal à celui du signal original.

E On/Off (Activation/Désactivation (Commutateur 5) Réglage: 1 à 3

Détermine l'action du commutateur à pédale 5 sur la commutation on/off du bloc de réverbération. (Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au même paramètre du bloc retard, page 27).

NOISE GATE (Porte de bruit)



L'effet de "Porte de Bruit" est un effet isolé qui se place après le bloc de Distorsion. Il s'utilise pour éliminer tous les bruits ou bourdonnements du signal lorsque l'on ne joue pas de l'instrument. Tous les bruits en deçà du seuil établi sont filtrés et coupés.

A —

(Pas de paramètre pour cette molette)

B **Threshold (Seuil) Portée: 0 à 15**

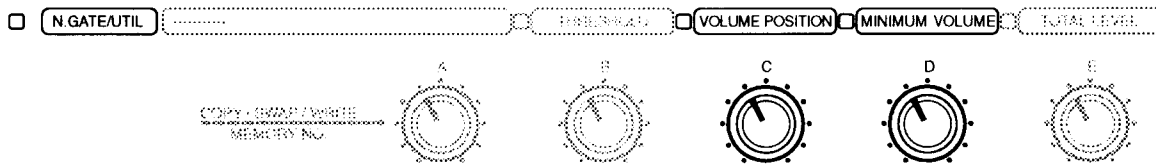
Détermine la sensibilité de la porte de bruit ou la sonorité requise pour qu'un signal d'entrée parvienne à ouvrir la porte (pour passer).

Plus la valeur est élevée, plus le signal devra être fort pour ouvrir cette porte. Pour un fonctionnement idéal, le seuil devrait être situé juste au-dessus du niveau du bruit car des réglages trop élevés pourraient causer une coupure trop abrupte de certaines notes. Par contre, un réglage trop bas n'aura pas ou peu d'effet (Sur une valeur de 0, la porte de bruit n'est pas opérationnelle).

FONCTIONNEMENT DE LA COMMANDE AU PIED

Une commande au pied FC7 (en option) peut être raccordée au GW33 pour servir de pédale de volume ou de commande en temps réel pour la pédale d'effet Wah. Lorsqu'elle est utilisée comme pédale de volume, elle peut être placée dans n'importe laquelle des quatre positions de la chaîne d'effets et on peut lui attribuer un réglage de Volume Minimum autre que zéro (pour pouvoir commuter aisément entre deux réglages de volume différents).

Réglage de la position de volume et de volume minimum



OPÉRATION

- 1 Activer le mode d'édition (appuyer sur la touche **EDIT/COMPARE**) et sélectionner le bloc Noise Gate/Utility.
- 2 Modifier la valeur de paramètre souhaitée pour la commande au pied à l'aide de la molette de paramètres appropriée: **C** ou **D**.

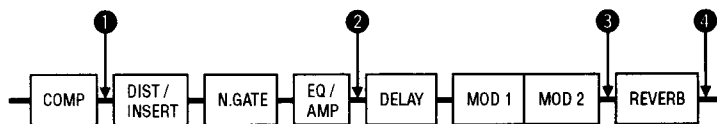
La molette de paramètres **C** contrôle la position de volume et la **D**, le volume minimum. (La molette de paramètres **B** ne s'applique qu'à l'effet de porte de bruit; voir page 29).

Position de volume

Détermine la point de la chaîne d'effets auquel est placée la commande de la pédale de volume.

■ Réglages:

- 1: Avant le bloc distorsion/insertion (1)
- 2: Avant le bloc retard (2)
- 3: Avant le bloc de réverbération (3)
- 4: Après le bloc de réverbération (4)



Volume minimum

Détermine le niveau de sortie lorsque la commande au pied raccordée au GW33 se trouve sur la position minimum. (Portée: de 0 à 15).

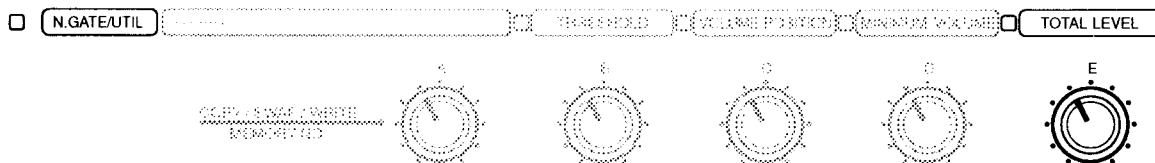
Le volume minimum peut être réglé sur n'importe quelle position entre le silence complet et le volume maximum, en permettant l'utilisation de la commande au pied pour commuter facilement entre deux réglages de volume. Par exemple, si le volume minimum est réglé sur un niveau quelque peu inférieur au maximum, vous pouvez passer instantanément d'un niveau de solo à un niveau de support en amenant la commande au pied vers la position minimum.

Utilisation de la commande au pied comme commande de pédale wah

La commande au pied raccordée au GW33 peut également servir pour modifier continuellement le son de l'effet de pédale wah. Pour ce faire, il suffit de sélectionner le type pédale wah pour les blocs de modulation 1 et/ou 2, et s'assurer que l'effet est bien activé correctement. (Pour de plus amples informations au sujet de l'utilisation de la pédale wah et de la commande au pied, voir page 26).

REMARQUE ■ Lorsque la commande de pédale wah est activée de cette manière, le contrôle du volume à l'aide de la commande au pied est automatiquement désactivé.

NIVEAU TOTAL



Cette commande détermine le niveau global de sortie du GW33. S'assurer de régler ce paramètre sur une valeur adéquate. Si le niveau total est mis sur zéro, le GW33 n'émettra aucun son audible.

REMARQUE ■ Lorsque tous les blocs d'effets sont désactivés et que ce paramètre est mis sur 15, le niveau de sortie est identique à celui obtenu lorsque la fonction de dérivation (bypass) est activée.

OPÉRATION

- 1 Activer le mode d'édition (appuyer sur la touche **EDIT/COMPARE**) et sélectionner le bloc Noise Gate/Utility.
- 2 Modifier le paramètre Total Level à l'aide de la molette de paramètres E.

SAUVEGARDE DES PROGRAMMES D'EFFETS

Lorsqu'un programme d'effets a été édité, ses réglages peuvent être sauvegardés sous un des numéros de programmes utilisateur, afin de pouvoir les rappeler par la suite. (Voir également page 15 pour de plus amples informations concernant la sauvegarde des programmes d'effets.)

OPÉRATION

- 1 Après avoir effectué les réglages de paramètres souhaités en mode d'édition pour le programme sélectionné (voir page 18), appuyer sur la touche **SWAP/WRITE**. (Le voyant SWAP/WRITE va s'allumer.)
- 2 Si nécessaire, sélectionner le numéro de programme utilisateur de destination (entre 11 et 55) à l'aide de la molette de paramètres A.

Si le programme sélectionné se trouve dans les banques utilisateur et que vous souhaitez remplacer les réglages originaux par ceux que vous venez d'effectuer, passer directement au point 3.

REMARQUE ■ Lorsqu'un des programmes pré-sélectionnés d'usine (61 à 05) a été édité et que l'on souhaite le sauver, la mention "—" apparaît sur l'indicateur **BANK/MEMORY** jusqu'à ce que l'on sélectionne un des numéros de programme utilisateur (11 à 55).

- 3 Pour sauvegarder véritablement les nouveaux réglages, appuyer sur la touche **YES** Δ . (L'appareil va se remettre en mode de jeu.)

Pour annuler l'opération sans sauvegarder les réglages, appuyer sur la touche **NO** ∇ .

Si la touche **NO** ∇ est enfoncée, l'appareil revient au programme qui était en cours d'édition. Les réglages seront sauvegardés provisoirement et vous pourrez continuer à éditer le programme.

CONSEIL ■ Même si vous avez bien sauvegardé vos nouveaux réglages sous un programme, il convient également de les écrire sur une feuille ou sur une copie du tableau vierge des paramètres d'effets (voir page 38) pour éviter de les perdre par la suite, si jamais vous décidez d'éditer le même programme et d'y apporter des modifications.

OPERATIONS DE COPIE ET D'ECHANGE DE DONNEES

Le GW33 est équipé de deux fonctions très pratiques qui permettent de gérer les programmes d'effets: la copie (copy) et l'échange de données (swap). Elles permettent d'organiser les programmes d'effets du GW33 et de les mettre dans un ordre précis, ou de mettre les programmes utilisés fréquemment dans la même banque afin de pouvoir rappeler les programmes adéquats aisément, à la suite l'un de l'autre, sur scène ou en studio.

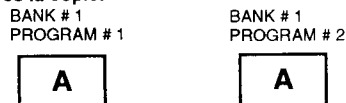
Copie d'un programme d'effets sous un autre numéro de programme

La fonction de Copie permet de copier les réglages d'un numéro de programme sous un autre. Le programme de destination est alors effacé et remplacé par la copie.

Avant la copie:



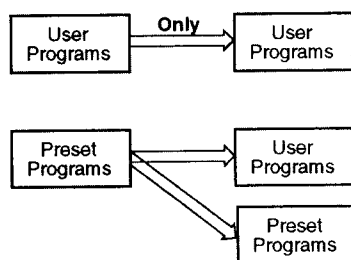
Après la copie:



Le programme copié se trouve à présent sous deux numéros différents; l'autre programme est effacé de la mémoire.

REMARQUE ■ Les programmes utilisateur peuvent uniquement être copiés sous d'autres numéros de programmes utilisateur.

Les programmes pré-sélectionnés d'usine peuvent être copiés sous n'importe quel numéro de programme, utilisateur ou pré-sélectionné.



ATTENTION! ■ Ne pas oublier que, quand un programme est copié sous un autre numéro, le programme qui se trouvait mémorisé sous ce numéro de destination est effacé. (Les programmes pré-sélectionnés effacés peuvent cependant être récupérés; voir page 33 pour de plus amples détails.)

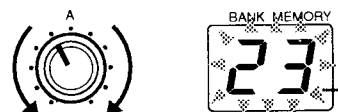
CONSEIL ■ Si vous effectuez de nombreux copiages et échanges de données, vous allez vite perdre notion des programmes qui ont été effacés et de l'emplacement actuel de vos programmes. C'est pourquoi il convient de prévoir soigneusement une procédure de réorganisation des programmes et de garder une trace écrite des opérations de copie et d'échange effectuées.

OPÉRATION

- 1 Lorsque le mode de jeu est activé, sélectionner le programme source (le programme d'effets à copier).
- 2 Appuyer sur la touche **COPY**. (Le voyant COPY va s'allumer et l'indicateur BANK/MEMORY va clignoter).



- 3 Utiliser la molette de paramètres A pour sélectionner le numéro de programme de destination.



- 4 Pour copier véritablement le programme sous le numéro de destination, appuyer sur la touche **YES** Δ . Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche **NO** ∇ .



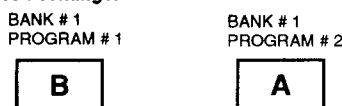
Echange de programmes d'effets (swap)

L'opération d'échange de données consiste simplement à échanger deux programmes sélectionnés, échangeant ainsi les données d'un numéro de programme contre celles d'un autre.

Avant l'échange:

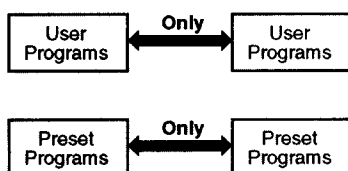


Après l'échange:



REMARQUE ■ Il ne peut y avoir d'"échanges croisés" de programmes d'effets entre les différents emplacements mémoires. En d'autres termes, les programmes utilisateur

peuvent uniquement être échangés avec d'autres numéros de programmes utilisateur et les programmes pré-sélectionnés peuvent uniquement être échangés entre eux.

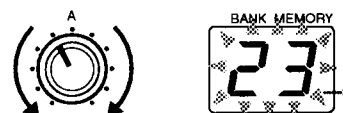


OPÉRATION

- 1 Lorsque le mode de jeu Play est activé, sélectionner un programme d'effets à échanger.
- 2 Appuyer sur la touche **SWAP/WRITE**. (Le voyant SWAP va s'allumer et l'indicateur BANK/MEMORY va clignoter).



- 3 Utiliser la molette de paramètres A pour sélectionner l'autre numéro de programme.



- 4 Pour échanger véritablement le programme avec celui du numéro de destination, appuyer sur la touche **YES** Δ . Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche **NO** ∇ .



Retablissement des programmes d'effets pre-selectionnes d'usine

Si vous avez effacé un ou plusieurs programmes d'effets pré-définis à l'usine en les remplaçant par des programmes de votre propre cru, cette fonction peut vous permettre de récupérer le ou les programmes originaux.

REMARQUE ■ Ne pas oublier cependant que le fait de rétablir un programme pré-sélectionné d'usine va irrémédiablement effacer l'effet créé et mémorisé sous le numéro de programme correspondant. Il est dès lors important de toujours garder une trace écrite des réglages effectués (à l'aide d'une copie du tableau vierge de paramètres d'effets repris à la page 38) pour pouvoir reprogrammer l'effet par la suite, si cela s'avérait nécessaire.

OPÉRATION

- 1 Maintenir la touche **PLAY** enfoncée et mettre l'appareil sous tension.
- 2 Sélectionner le numéro de programme de l'effet que l'on souhaite rétablir, à l'aide de la molette de paramètres A, afin d'amener le numéro désiré sur l'indicateur BANK/MEMORY.

REMARQUE ■ Les programmes d'effets peuvent être rétablis sous leur numéro d'emplacement de programme original.

- 3 Appuyer sur la touche **YES** Δ pour rétablir le programme d'effets sélectionné ou sur **NO** ∇ pour annuler l'opération et revenir à un mode de fonctionnement normal.
- 4 Répéter les points 2 et 3 ci-dessus pour rétablir chaque programme souhaité, si nécessaire.

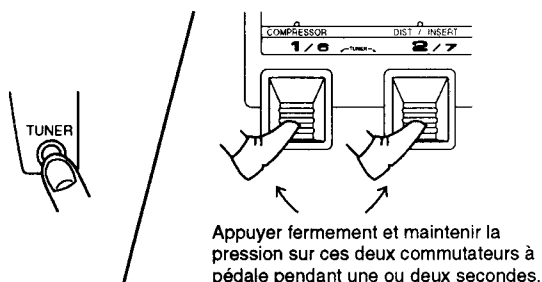
ACCORDEUR

La fonction Tuner permet d'accorder sa guitare facilement et rapidement, sans devoir la débrancher du GW33. Elle coupe aussi le son provisoirement, afin de pouvoir l'accorder en silence et de façon inaperçue en cours de représentation.

Accord de la hauteur de son de l'instrument raccordé au GW33

OPÉRATION

- 1 En mode de jeu, appuyer sur la touche **TUNER**. Comme alternative, on peut également appuyer simultanément sur les commutateurs à pédale 1 et 2 et les maintenir enfoncés pendant une seconde ou deux, puis les relâcher. (Tous les voyants du GW33 vont s'éteindre).



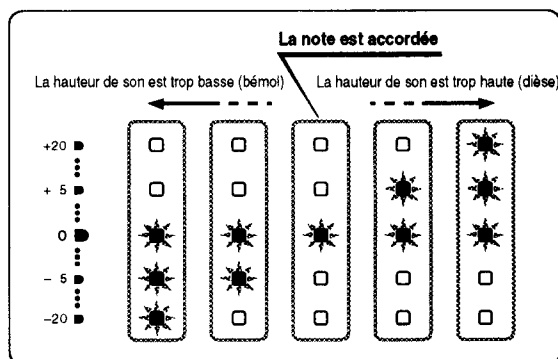
REMARQUE ■ Lorsque la fonction tuner est activée, les effets sont assourdis et toutes les autres fonctions sont désactivées.

- 2 Jouer une note sur l'instrument (une note qui résonne librement, dans le cas d'une guitare).



Numéro de la corde	6	5	4	3	2	1
Nom de la note	E	A	d	G	b	E

Le numéro de la corde jouée et le nom de la note vont apparaître sur l'indicateur **BANK/MEMORY**. Les désaccords accidentels (dièses) sont indiqués par le voyant Dièse (#) allumé. Les cinq voyants du milieu des blocs d'effets indiquent si la note est presque accordée ou non, comme le montre l'illustration ci-dessous.



REMARQUE ■ Cinquante centièmes correspondent à la moitié d'un demi pas ou un demi-ton.

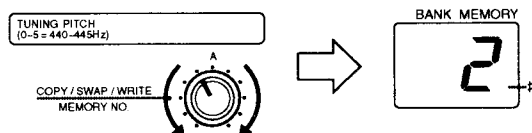
- 3 Laisser la note résonner à plusieurs reprises et accorder l'instrument de façon à faire clignoter le témoin central.
- 4 Continuer avec d'autres notes (avec les autres cordes de la guitare) jusqu'à ce que l'instrument soit accordé.
- 5 Quitter la fonction tuner en appuyant de nouveau sur la touche **TUNER**.

Il est également possible de quitter la fonction en appuyant sur un des commutateurs à pédale (de 1 à 5 ou B) ou sur la touche **PLAY**.

Modification de la hauteur de son standard de la fonction Tuner

Le Tuner a été réglé pour accorder les notes sur une hauteur de son standard par défaut correspondant à A (La) = 440 Hz (à la mise sous tension). Cette valeur peut cependant être élevée jusqu'à 445 Hz, par incréments de 1 Hz.

Pour modifier la hauteur de son standard, utiliser la molette de paramètres A.



Indicateur ...	0	1	2	3	4	5
La hauteur de son (Hz)	440	441	442	443	444	445

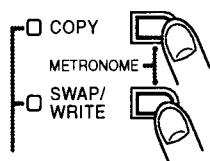
La valeur de la hauteur de son apparaît brièvement sur l'indicateur **BANK/MEMORY**; "0" correspond à 440, "1" à 441, "2" à 442 et ainsi de suite jusqu'à 445.

METRONOME

La fonction de métronome intégrée fournit un clic auditif (émis par les sorties du panneau arrière) à des fins d'exercice. Les mesures, le tempo et le niveau du clic peuvent tous être réglés.

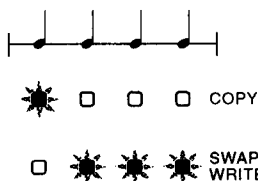
OPÉRATION

1 En mode de jeu **PLAY**, appuyer simultanément sur les touches **COPY** et **SWAP/WRITE**.

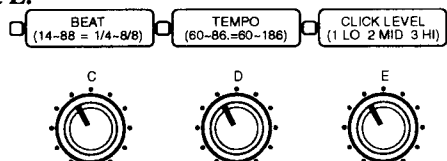


Le clic sonore sort par les bornes de sortie **OUTPUT** du panneau arrière, avec le son de la guitare/de l'effet. Le clic s'indique également de manière visuelle avec les voyants **SWAP/WRITE**: le voyant **COPY** clignote sur le premier temps d'une mesure et le voyant **SWAP/WRITE** clignote pour les autres battements.

■ Clic de battement (exemple : réglage de battement = 4/4)



2 Régler l'armature de temps souhaitée, le tempo, et les valeurs de niveau à l'aide des molettes de paramètres **C**, **D** et **E**.



3 Pour arrêter le métronome, appuyer sur les touches **PLAY**, **COPY** ou **SWAP/WRITE**.

B —
(Pas de paramètre pour cette molette).

C **Battement Réglages 1/4 - 8/4, 1/8 - 8/8**

Détermine l'armature de temps du métronome. Le premier chiffre de l'affichage indique le nombre supérieur de l'armature de temps (le nombre de battements dans une barre) alors que le second chiffre indique le nombre inférieur (le type de note utilisé pour le battement). Par exemple, "3/4" à l'affichage indique une armature de temps de 3/4.

CONSEIL ■ Il est possible de doubler la vitesse du tempo en réglant la valeur de battement sur un dénominateur "double". Par exemple, lorsque le battement est mis sur 4/4, vous pouvez doubler le tempo en le réglant sur 4/8.

D **Tempo Portée 60 à 186 (86)**

Détermine le tempo, ou la vitesse, du métronome (par nombres pairs). Des valeurs de tempo de 100 ou plus sont représentées par un point sur l'affichage. Le réglage du tempo peut se faire au point 2 (avec un nombre pair).

E **Niveau sonore du clic Réglages: 1 faible 2 moyen 3 fort**
Détermine le niveau sonore du clic.

APPENDICE



GUIDE DE DEPANNAGE

Même si le GW33 est extraordinairement simple à utiliser, il se peut qu'il ne fonctionne pas toujours comme prévu. Nous allons reprendre certains problèmes ici, mais qui ne sont pas dus au mauvais fonctionnement du GW33.

PROBLEME

CAUSE POSSIBLE ET SOLUTION

Le son de l'instrument (de la guitare) n'est pas audible.

- Vérifier que toutes les connexions soient correctes et que tous les niveaux soient bien réglés (y compris celui de la commande au pied, si vous en utilisez une).
- S'assurer que le tuner ne soit pas opérationnel.

Aucun son ne sort, même lorsque la fonction de dérivation (bypass) est activée)

- Vérifier les commandes de volume sur la guitare et sur l'amplificateur.
- Vérifier toutes les connexions, y compris le cordon de la guitare, celui de l'amplificateur et celui du casque d'écoute.

Le son est uniquement audible lorsque la fonction de dérivation (bypass) est activée

- Le niveau total (Total Level) est-il mis sur 0?
- La commande au pied n'est-elle pas réglée sur la position minimum?
- Si les blocs Compresseur, Distorsion et/ou EQ/AMP sont activés, un de leurs paramètres de niveau n'est-il pas mis sur 0?

L'effet n'est pas audible.

- Vérifier que les blocs d'effets du programme sélectionnés soient bien activés.
- Vérifier que la fonction de dérivation (bypass) soit désactivée.

Les commutateurs à pédales ne peuvent pas être utilisés pour activer ou désactiver les blocs d'effets

- En mode de jeu PLAY, appuyer deux fois rapidement sur le commutateur à pédale **B**.
- L'activation et la désactivation des blocs MOD 1/2 et Delay/Réverbération dépend du réglage du paramètre on/off de ces blocs.

Aucun changement sonore ne se produit lors du réglage des valeurs des paramètres.

- Veiller à ce que le mode d'édition soit bien activé.
- Vérifier que le bloc d'effet désiré soit opérationnel.

L'effet de distorsion est désactivé et cependant le son est déformé.

- Vérifier le niveau de sortie de la guitare.
- Vérifier que les paramètres Level du compresseur et de l'EQ autant que le niveau total (Total Level) soient mis sur des valeurs appropriées.

PROBLEME**CAUSE POSSIBLE ET SOLUTION**

Il y a trop d'interférences dans le son ou le son est déformé, contre toute attente.

- Vérifier que les paramètres Pré-Drive et Drive du bloc Distorsion/Insertion soient réglés sur un niveau appropriés.
- S'assurer que le canal "clair" de l'amplificateur soit bien utilisé.

Le processeur d'effets externe ne fonctionne pas ou n'a aucune influence sur le son.

- Vérifier tous les raccordements de l'appareil
- Veiller à ce que le bloc Distorsion/Insertion soit activé et que le type d'effet soit correct (entre 6 et 12).

Malgré le changement de programme, le son de retard ou la réverbération sonore continue.

- Si les deux programmes mettent en oeuvre un effet de retard ou de réverbération dont les réglages sont assez proches, le son de retard ou de la réverbération continuera.

L'effet de pédale wah ne fonctionne pas.

- Veiller à ce que le bloc de modulation correspondant soit activé et que le type d'effet 8 soit sélectionné.

La commande de la pédale de volume ne fonctionne pas.

- Vérifier que le paramètre de volume minimum soit réglé sur une valeur assez basse appropriée.
- Lorsque Pedal Wah est choisi et le bloc est activé (ON), la pédale de volume est désactivée.

L'opération de copie ne peut pas être utilisée, même lorsque la touche **COPY est enfoncée.**

- L'opération de copie ne peut pas être utilisée en mode d'édition.

L'opération d'échange de données ne peut pas être utilisée, même lorsque la touche **SWAP/WRITE est enfoncée.**

- L'opération d'échange de données ne peut pas être utilisée en mode d'édition. Faire bien attention à ce point car cette manoeuvre, effectuée en mode d'édition, appelle la fonction d'écriture.

Le métronome ne s'active pas.

- Veiller à ce que le mode de jeu PLAY soit activé.
- Veiller à bien appuyer simultanément sur les deux touches **COPY** et **SWAP/WRITE**.

La fonction du Tuner ne s'active pas.

- Veiller à ce que le mode de jeu PLAY soit activé.

A la mise sous tension, un message d'erreur "Er" apparaît sur l'indicateur BANK/MEMORY.

- ce message indique qu'une erreur interne a été détectée par le GW33. Veuillez prendre contact avec votre revendeur ou avec le service technique local de Yamaha, dès que possible.

TABLEAU VIERGE DES PARAMETRES D'EFFETS

● AIDE-MEMOIRE DES PROGRAMMES

Banque		Banque	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	

Banque		Banque	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	

● TABLEAU VIERGE DES PARAMETRES D'EFFETS

BANK MEMORY	Aide-mémoire				
Paramètre Bloc	A	B	C	D	E
COMP	—	ATTACK	SENSE	—	LEVEL
	TYPE	PRE-DRIVE	DRIVE	—	LEVEL
DIST / INSERT	—	—	—	—	—
	TYPE	LOW / —	MID / —	HIGH / TONE	LEVEL
EQ / AMP	—	—	—	—	—
	TYPE	SPEED PITCH / PITCH L ENHANCE/SENSE	DEPTH — / PITCH R FREQUENCY	TONE / FB MIX MIX / RANGE	ON / OFF (SWITCH 4)
MOD 1	—	—	—	—	—
	TYPE	SPEED PITCH / PITCH L ENHANCE/SENSE	DEPTH — / PITCH R FREQUENCY	TONE / FB MIX MIX / RANGE	ON / OFF (SWITCH 4)
MOD 2	—	—	—	—	—
	TYPE	TIME	FB	MIX	ON / OFF (SWITCH 5)
DELAY	—	—	—	—	—
	TYPE	TIME	TONE	MIX	ON / OFF (SWITCH 5)
REVERB	—	—	—	—	—
	TYPE	THRESHOLD	VOLUME POSITION	MINIMUM VOLUME	TOTAL LEVEL
N.GATE / UTIL	—	—	—	—	—
	TYPE	—	—	—	—

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Mémoire

25 programmes d'effets pré-sélectionnés d'usine et mémorisés
25 programmes d'effets utilisateur - programmables

Blocs/types d'effets

- **Bloc Compresseur**
- **Bloc distorsion/insertion**
Overdrive, distorsion 1, distorsion 2, OD + Dist.1, OD + Dist. 2, OD → Insert, dist.1 → Insert, Dist.2 → Insert, Insert → OD, Insert → Dist.1, Insert → Dist.2, Insert.
- **Bloc EQ/Simulateur d'ampli**
Equaliseur, simulateur d'ampli stack, simulateur d'ampli combo, simulateur d'ampli à tube
- **Bloc Mod 1 Mod 2**
Chorus, Flanger, Phaser, Pitch Shift, Detune, Exciter, Touch Wah, Pédale Wah
- **Bloc Delay (retard)**
- **Bloc de réverbération**
Hall, Room, Stage, Plate

Fonction de métronome

Métronome intégré, avec armature de temps (1/4 - 8/4, 1/8 - 8/8) et tempo réglables (60 - 186 bpm) Le réglage est disponible au point 2 (nombre pair uniquement)

Fonction tuner

Accordeur chromatique incorporé, avec hauteur de son standard réglable (440 - 445 Hz; par pas de 1 Hz)

Bornes d'entrée

Borne INPUT: 0 dBm (1 M Ω)
Borne INSERT RETURN: 0 dBm (1 M Ω)

Bornes de sortie

Bornes OUTPUT L/MONO, R: 0 dBm
(impédance recommandée: 10 K Ω ou plus)
Borne INSERT SEND: 0 dBm
(impédance recommandée: 10 K Ω ou plus)
Borne du casque d'écoute PHONES 10 mW/33 Ω

Autres commandes et équipements

Interrupteur d'alimentation POWER, borne DC IN, clip pour câble d'adaptateur secteur, borne de la commande au pied (utilisez exclusivement la Yamaha FC7)

Alimentation

Adaptateur secteur PA-3 (ou tout autre adaptateur de Yamaha) (N'utilisez jamais le PA-3B.)

Encombrement (L x P x H)

499 x 230 x 56 mm (19-2/3" x 9-1/16" x 2-1/4")

Poids

2,1 kgs (4 lbs, 10 oz)

Accessoires fournis

Manuel d'utilisation

* Les spécifications techniques peuvent être modifiées sans avis préalable.

INDEX

- A**
Activation et désactivation des blocs d'effets 17
AURAL EXCITER * 26
- B**
Bloc de réverbération 28
Bloc Delay (retard) 27
Bloc Distorsion/Insertion 21
Bloc EQ/AMP 23
Blocs de modulation (1, 2) 24
Borne d'entrée INPUT 6, 10, 11
Borne DC IN 6, 10, 11
Borne du casque d'écoute PHONES 6, 10
Borne FOOT CONTROLLER 6, 10, 11
Bornes de sortie OUTPUT (L/MONO et R) 6, 10
Bornes INSERT SEND et RETURN 6, 10
- C**
Chorus 24
Clip pour câble 10, 11
Commande au pied, commande de pédale de volume 30
Commande au pied, commande de pédale wah 26, 30
Commande au pied, raccordement 10, 11
Commande de la pédale de volume 30
Commutateur à pédale B (banque) 5, 17
Commutateur à pédale B (Banque) 5, 16, 17
Commutateurs à pédales 1 à 5 5, 12, 17, 34
Compresseur 20
- D**
Detune 25
Distorsion 21
- E**
Edition des paramètres d'effets 13, 18
Edition des programmes d'effets 13, 18
Equaliseur 23
Exciter 26
- F**
Flanger 24
- H**
Hauteur de son du tuner, modification 35
- I**
Indicateur BANK/MEMORY 4, 34
Insertion 21
Installation 10
- M**
Métronome 35
Mode de comparaison 14, 19
Mode de vérification des paramètres 19
Molettes de paramètres 5
- N**
Niveau total 31
Noise gate (porte de bruit) 29
- O**
Opération d'échange de données SWAP 33
Opération de copie 32
Overdrive 21
- P**
Paramètres d'effets, édition 13, 18
Pédale Wah 26, 30
Phaser 25
Pitch Shift 25
Porte de bruit (noise gate) 29
Position de volume 30
Programmes d'effets, copie 32
Programmes d'effets, échange de données 33
Programmes d'effets, édition 13, 18
Programmes d'effets pré-sélectionné d'usine 33
Programmes d'effets, rétablissement des programmes pré-sélectionnés d'usine 33
Programmes d'effets, sauvegarde 15, 31
Programmes d'effets, sélection 12, 16
- R**
Rétablissement des programmes d'effets pré-sélectionnés d'usine 33
- S**
Sauvegarde des programmes d'effets 15, 31
Sélection des programmes d'effets 12, 16
Simulateur d'ampli 23
- T**
Témoins ON/OFF des blocs d'effets 5
Touche/voyant COPY 4, 32
Touche/Voyant EDIT/COMPARE 5
Touche/Voyant SWAP/WRITE 4, 33
Touche PLAY 4
Touche TUNER 5, 34
Toucher Wah 26
Touches **YES** Δ et **NO** ∇ 5, 13, 19
Tuner 34
Types d'effets, changement 13, 18
- V**
Valeurs des paramètres, vérification en mode de jeu Play 19
Volume minimum 30
Voyant de mode ON/OFF 5
Voyants des paramètres d'effets 5, 13, 19, 34
Voyants du tuner 34

CANADA

THIS DIGITAL APPARATUS DOES NOT EXCEED THE "CLASS B" LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N'EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUES DE LA "CLASSE B" PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDICTE PAR LE MINISTERE DES COMMUNICATIONS DU CANADA.

- * This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music LTD.
- * Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Music LTD.

Le numéro de série de ce produit figure sur le socle de l'appareil. Il conviendra de noter ce numéro de série dans l'espace réservé ci-dessous et de conserver ce manuel: celui-ci constitue le document permanent de votre achat et permet l'identification en cas de vol.

Modèle No. GW33

No. de série: _____

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

MIDDLE & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRASIL

Yamaha Musical Do Brasil LTDA.
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

PANAMA

Yamaha De Panama S.A.
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no.10,
Piso 3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama
Tel: 507-69-5311

OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America Corp.
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,
U.S.A.
Tel: 305-261-4111

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 0222-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

**Yamaha Musique France,
Division Professionnelle**
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL

Valentim de Carvalho CI SA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

Warner Music Finland OY/Fazer Music
Aleksanterinkatu 11, P.O. Box 260
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 0435 011

NORWAY

Narud Yamaha AS
Grini Næringspark 17
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 14 47 90

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2312

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 730-1098

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Seoul
Korea
Tel: 02-466-0021~5

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
Blk 17A Toa Payoh #01-190 Lorong 7
Singapore 1231
Tel: 354-0133

TAIWAN

Kung Hsue She Trading Co., Ltd.
No. 322, Section 1, Fu Hsing S. Road,
Taipei 106, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-709-1266

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
865 Phornprapha Building, Rama I Road,
Patumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 2-215-3443

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2317

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2445

SY11

VR92140 704CRCP6.2-04D0

M.D.G., EMI Division, © Yamaha Corporation 1994, Printed in Japan

YAMAHA
YAMAHA CORPORATION